

CONSOLES

QUAND ON AIME CONSOLES+, ON AIME LE KLUG AUX MARRONS!

SUPER NINTENDO



Super
comparatif!
VS STREET FIGHTER II TURBO

SUPER CADEAU
13 TATOUAGES DE
MORTAL KOMBAT

GRATUIT!
BOOKLET SEGA,
40 PAGES
DE NOUVEAUTÉS!

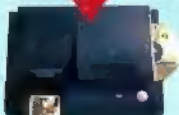
MEGA-CD



NEO GEO



PC ENGINE



GAME BOY



SUPER EXCLU!
SONIC CD
LE TEST
COMPLET
SUR MEGA-CD!

JAPON EN DIRECT
PREVIEWS
MARIO & WARIO (SFC)
FATAL FURY II (PCE)
ZELDA (GB)
VIRTUA RACING (MD)

TESTS COMPLETS
SUPER MARIO ALL STARS (SFC)
F1 POLE POSITION (SNIN)
ERIC CANTONA (SNIN)
PUGGSY (MD)

**SUPER
ENQUÊTE!**
(1^{re} partie)
**FAUT-IL CHANGER
DE CONSOLE
A NOËL?**

**AMIGA
CD-32:
DEUX FOIS
PLUS PUISSANT
QU'UNE 16 BITS?**

L4129 - 23 - 32,00 F







**IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS,
VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET
CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.**



NON, LES DINOSAURES
N'ONT PAS DISPARU. ILS
ONT ENVAHI JURASSIC
PARK. DES PAYSAGES
GRANDIOSES, DES BRUITS
INQUIÉTANTS, VOUS VOI-

LÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT
DES PARCS. TERRIFIANT JUSQUE DANS LES
MOINDRES RECOINS, D'OÙ PEUVENT SURGIR LE
CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX,
REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS
AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR
GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT
VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL
PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN
VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES
DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET
QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA
PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE
CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTE-
MENT DÉCONSEILLÉS.

JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE
MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.



3615 SEGA

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.



TOUTES LES CONSOLES

SUPER NINTENDO	16
MEGADRIVE	18
SUPER FAMICOM	20
MEGA CD	88
NEO GEO	118
SUPER NES	136
PC ENGINE	144
GAME BOY	156
NES	158

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL (MD)	141
BUBSY (MD)	116
CHUCK ROCK 2, SON OF CHUCK (MD)	128
DARKWING DUCK (GB)	159
DARKWING DUCK (NES)	158
DAVIS CUP WORLD TOUR (MD)	130
DUNGEON MASTER, THERON'S QUEST (PCE CD)	150
ERIC CANTONNA FOOTBALL CHALLENGE (SNIN)	112
F1 POLE POSITION (SNIN)	100
FORMULA ONE (MD)	104
GENERAL CHAOS (MD)	134
KIRBY'S ADVENTURES (NES)	160
MORTAL KOMBAT (MD)	18
MORTAL KOMBAT (SNIN)	16
MYSTIC QUEST (GB)	156
POPULOUS 2 (MD)	142
POWER MONGER (SNIN)	132
POWER TENNIS (PCE)	144
PUGGSY (MD)	108
ROAD LAND (GB)	164
ROCKET NIGHT ADVENTURES (MD)	122
SAMOURAI SHODOWN (NG)	118
SONIC CD (MCD)	88
STREET FIGHTER 2 TURBO (SNIN)	20
SUPER MARIO ALL STARS (SFC)	94
SUPER WIDGET (SNIN)	152
TAZMANIA (SNES)	136
THE ADVENTURES OF ROCKY...	126
THE HUMANS (MD)	146
THE SUPER SHINOBI 3 (MD)	138
TITUS THE FOX (GB)	165
TOP RANKING TENNIS (GB)	162
WWF ROYAL RUMBLE (SNIN)	148

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
 Les magasins: ULTIMA, SHOOT AGAIN, STOCK GAMES ET ESPACE 3
 Les sociétés: CHRONOGAMES ET WDK.
 Et toujours les magazines japonais: KADOKWA SHOTEN ET
 FAMICOM TSUSHIN.

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

3615 TCPLUS

La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS

GRATUIT

Dans ce numéro, 13 tatouages Mortal Kombat et un booklet Sega de 40 pages!

MORTAL KOMBAT VS SF2 TURBO

12

Le super comparatif! De Mortal Kombat (SNIN) et Street Fighter II Turbo (SFC), qui remportera la victoire?



Mortal Kombat sur SNIN... L'ennemi juré de Street Fighter II Turbo.

LE JAPON EN DIRECT

26

Banana San n'a pas pris de vacances... Baston avec Fatal Fury II sur PCE, aventure avec l'exclu de Zelda sur Game Boy, vos héros préférés avec Mario & Wario (SFC), Chaud devant!

PREVIEWS

48

Les dinos de Jurassic Park dévorent votre Megadrive!

WORK IN PROGRESS

62

Dossier Préhistorik Man, classé "Top Secret"!

NEWS

66

Commodore: CD-32 2 fois plus puissante qu'une 16 bits? David Téné nous présente la bête!

AIDE DE JEU & TIPS

76

Le MWB a profité des vacances pour disséquer Starwing, Pop'n Twin Bee et d'autres titres fameux. De quoi épater ses potes!

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Switch et Le Magical Wonder Band essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

SUPER ENQUETE

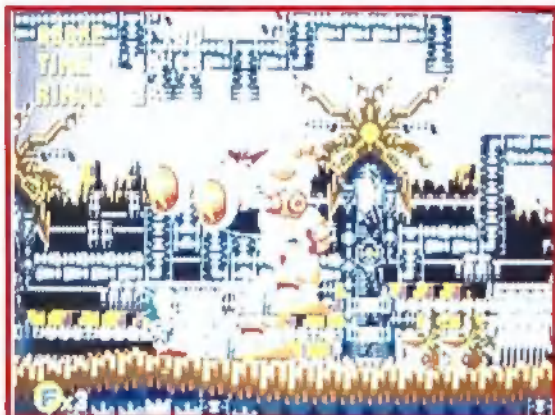
84

Faut-il changer de console à Noël? Pour cette première partie de notre grand dossier, une première question: faut-il abandonner sa SNIN ou sa Megadrive pour acheter une 3DO à Noël?

SUPER EXCLU

88

Il s'appelle Sonic et il revient sur Mega-CD pour combattre l'infâme Metal Sonic... Le test exclusif de la rentrée.



CD Sonic se met en boule sur Mega CD! Le test complet en exclu pour consoles +

LES TESTS 16 BITS

94

Cela commence par le superbe Super Mario All Stars (SFC), pour continuer avec F1 Pole Position (SNIN), F1 World Championship (MD), Puggsy (MD), Eric Cantona (SNIN), Bubsy (MD), Samurai Shodown (Neo Geo), Rocket... Stop! Trop de petites merveilles ce mois-ci pour les citer toutes ici.

LES TESTS 8 BITS

156

Les 8 bits à l'attaque. Mystic Quest, fantastique sur Game Boy!

LE KILLER

166

Mig-29, Firehawk et Family Dog. Il les ratatine!

SORTIES OFFICIELLES

170

Toutes les cartouches officielles en ventes en France!

LE COURRIER

172

Où, quand, comment, content, pas content... Wieklen répond!

INDEX

176

Tous les jeux testés dans Consoles+ depuis deux ans.

LES P.A

182

Les petites annonces de Consoles+

EDITO

Salut à tous!

J'ai deux nouvelles, une bonne et une mauvaise! Commençons par la mauvaise: c'est la rentrée... Oui, bon, passons, même Ze Killer fait la tronche et Wieklen reste assis sous son tabouret (il n'arrive pas à monter dessus) à affûter sa hache en mâchonnant son Game Boy! La bonne nouvelle maintenant: dans quinze semaines, c'est Noël, la dinde aux marrons, le sapin, le doubitchou et surtout des masses de super Méga-Hits qui commencent déjà à envahir votre magazine chéri! Et surtout, surtout, des tas de nouvelles consoles qui pointent discretos le bout de leur pad... Nous, on s'appelle Consoles+, et "plus", ça veut dire... PLUS. Du coup, on a décidé d'entamer au plus vite LE dossier de cette fin d'année, un dossier qui pose LA grande question: faut-il changer de console à Noël? Une première réponse pour ce numéro de septembre: l'avis de la rédaction sur la fabuleuse 3DO! Puissance de la bête, pronostics sur les jeux, prix de revient de cette future console... Foncez en page 84! De son côté, David n'a pas pu résister, il vous présente la nouvelle console Commodore, la CD-32. Une autre bestiole pas piquée des hannetons! Appointer vos paddles, souplesse dans le poignet, ça va faire mal, très mal!

Sinon, côté softs, ça déménage un max entre Mortal Kombat qui arrive en force sur SNIN et MD et le fabuleux Street Fighter II Turbo sur SFC. Résultat, un super comparatif: échauffement, assouplissement, respiration, concentration... baston! Oui, un grand moment de sport, Spy contre Homer, Marc sur Wieklen, Max dans les cordes, Spy et Homer dans les choux où Switch compte les étoiles, Wieklen... "Non, Wieklen, la hache, c'est pas du jeu!" Et toujours Sam qui joue à Super Mario Collection, obsédé au point de finir tous les niveaux des quatre jeux dispos sur cette cartouche. Un sacré pari mais, normal, c'est Consoles+. Et là-dessus, vraouuum! Banana qui déboule dans la rédaction peint en bleu et couvert de piquants. "Eh! les mecs, j'ai une super exclu! Sonic CD en chair et en bosses! Un test que vous ne trouverez nulle part ailleurs!" Ils sont fous, ces testeurs!

Fous, peut-être, mais vous avez votre Consoles+ entre les mains et ça fait encore un sacré numéro! Et pour que la rentrée ne soit vraiment pas trop difficile, ajoutez à cela deux super-cadeaux: un booklet Sega et les 13 tatouages de Mortal Kombat.

Ah, tiens, pour finir, j'ai un scoop... Non, Sonic ne s'est pas marié avec Amy! C'est juste une de ses fans... Enfin, c'est ce que dit l'honorable banane made in Japan, un homme nippon ni mauvais mais assez jaloux!
Atchao à tous!

JMB

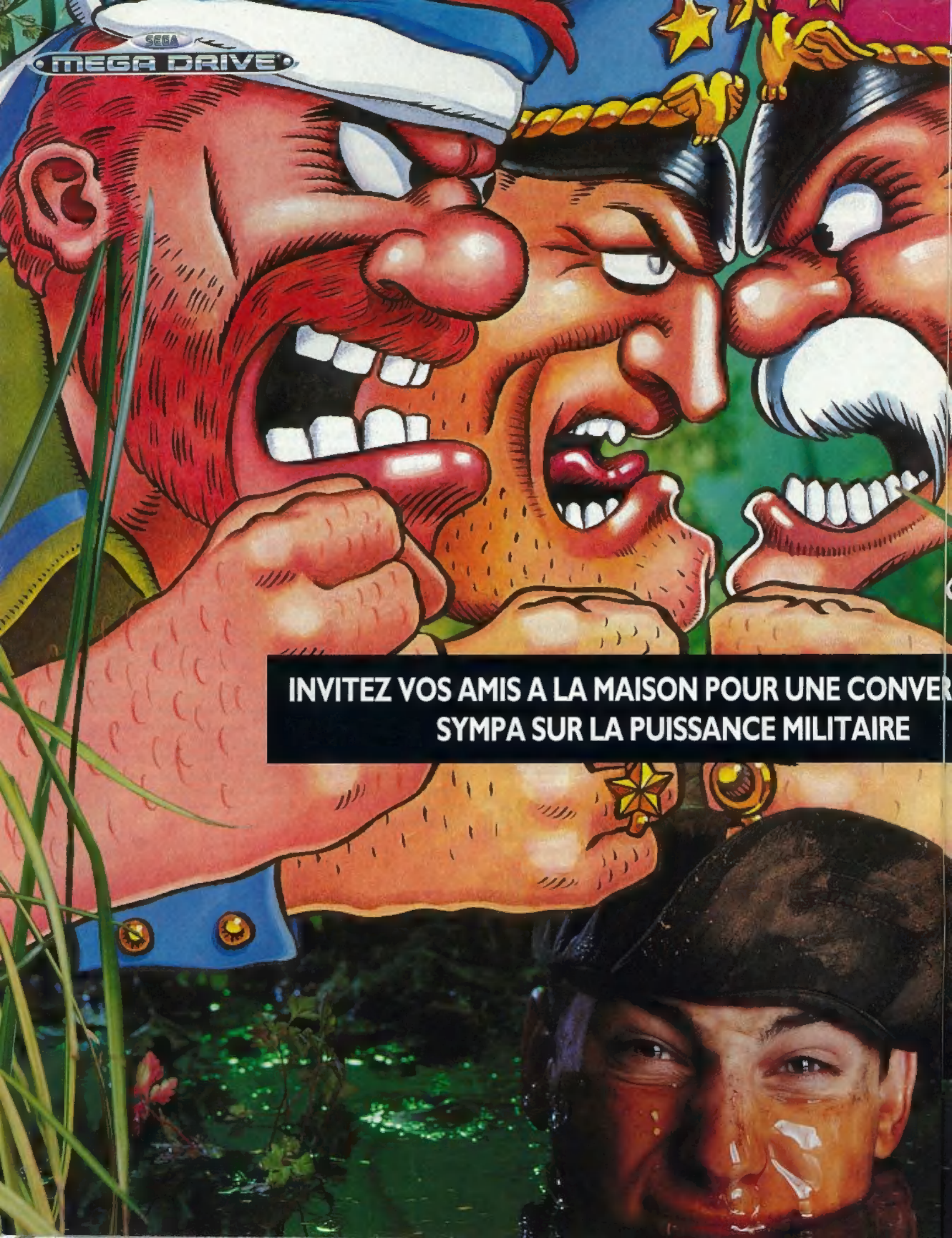
EDITO

CE NUMERO COMPORTE UNE PLANCHE DE TATOUAGES EN COUVERTURE, UN BOOKLET JETÉ À L'INTÉRIEUR DU MAGAZINE ET, POUR LES EXEMPLAIRES VENDUS EN KIOSQUE, UN ENCARTE ABONNEMENT JETÉ.

2 SUPER CONCOURS!

AVEC LUDIGAMES, GAGNEZ UN BAPTEME DE L'AIR EN HELICO ET DES TEE-SHIRTS. (P. 99)

... ET AUSSI, UNE JOURNÉE BARCODE BATTLER, DES ABONNEMENTS A CONSOLES+ ET DES CASQUETTES... (P.111)



SEGA
MEGA DRIVE

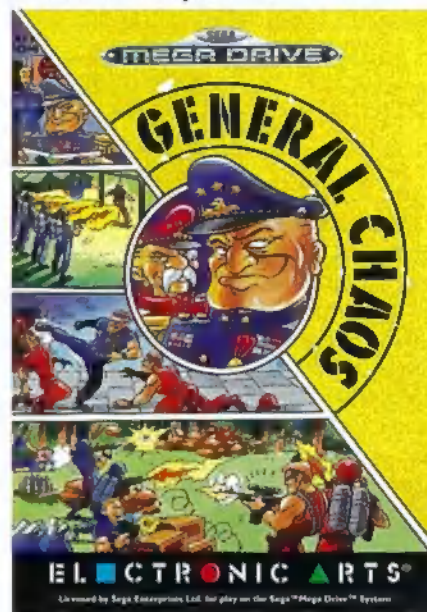
**INVITEZ VOS AMIS A LA MAISON POUR UNE CONVER
SYMPA SUR LA PUISSANCE MILITAIRE**



OK les gars. Vérifiez qu'il n'y a pas d'animaux familiers nerveux dans les parages et que mémé a éteint son appareil acoustique.

Il est temps de passer à l'action pure et dure.

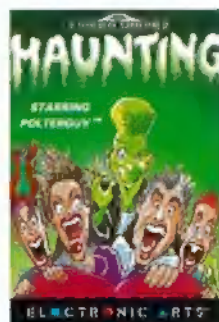
ET vous pouvez jouer à quatre joueurs avec le 4-WAY PLAY d'Electronic Arts. En vente dans tous les bons magasins, par correspondance ou par téléphone au: 72-17-07-83 - (Electronic Arts France) Achetez le vôtre dès aujourd'hui!!



Vous et vos copains pourrez vous joindre à Général Chaos (Etat de Moronica) et Général Havoc (Viceria) dans des campagnes sans foi ni loi de pillage et de destruction afin de capturer vos capitales respectives.

Luttez jusqu'au dernier sur 50 champs de bataille, armés d'un énorme arsenal comportant des lance-missiles, des mitrailleuses, des grenades, des lance-flammes et de la dynamite; et si ce n'est pas suffisant, vous pouvez toujours recourir aux gros coups de talon et aux bons vieux coups de poing!

Ce n'est pas un jeu pour ceux qui pleurent devant les films de Lassie!



Distribué par: Electronic Arts S. A., rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Tel. 72 17 07 83

Sega et Mega Drive est une marque de Sega Enterprises Ltd. Haunting starring Polterguy, Electronic Arts, General Chaos, et 4 Way Play Sont marques des Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS

TOP FLOP

SUPER MARIO ALL STARS

NINTENDO - SNIN

Quatre jeux en un, c'est plus malin! Surtout lorsqu'il s'agit des aventures de notre plombier fétiche, j'ai nommé Mario! Ces quatre jeux regroupent en fait les trois versions déjà existantes sur NES, plus un inédit que nous n'avions pas eu le plaisir de contempler (The Lost Levels, sorti uniquement au Japon!). Tous ces petits bijoux ont été habilement relookés, et le résultat final est surprenant... et génial!



97%

TAZMANIA

SUNSOFT - SNES

Malgré l'aspect très cartoon de cette course, on reste sur sa faim. Les décors se ressemblent tous, la musique n'est pas digne de la bécane et les ennemis rencontrés sont trop peu variés. Et bien que l'idée soit des plus originales, on ne peut s'empêcher de s'ennuyer ferme dans les derniers niveaux. Taz est pourtant un personnage sympathique, mais le jeu en lui-même reste trop sommaire.



74%

SAMOURAI SHODOWN

NEO GEO - SNK

Tout laissait croire qu'aucun jeu ne pourrait détrôner le légendaire World Heroes II, mais c'était sans compter avec Samurai Shodown. Vos combattants évoluent dans des décors exceptionnels et, pour une fois, l'arme blanche est à l'honneur. Certains des personnages pourront s'aider de leurs animaux familiers, qui se révéleront des bêtes de combat féroces. Marc n'en est pas encore revenu, et nous non plus!



96%

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

EA - MD

Les passionnés de foot américain risquent d'être déçus. Pourtant, Bill Walsh est un coach légendaire et ses conseils auraient dû apporter quelques plus au jeu... Mais les graphismes sont mal finalisés, les animations saccadées et les bruitages irréalistes. Espérons que le mode 4 joueurs nous surprenne. Mais l'adaptateur n'étant pas encore disponible, pas de test à quatre et une note en conséquence!



72%

CD SONIC

SEGA - M-CD

De nouveaux décors, une bande-son exceptionnelle, un Sonic encore plus speeeeeeed! Que demander de plus? Une copine à Sonic! Eh oui, contre toute attente, Amy est enfin dévoilée (mais aussi vite enlevée!). Un fantastique voyage dans le passé et le futur vous attend, et les pièges que vous réserve Robotnik sont une nouvelle fois des plus tordus. Un petit joyau que tous les nouveaux possesseurs de M-CD se doivent d'intégrer à leur ludothèque!



94%

SUPER WIDGET

ATLUS - SNIN

Super Widget, gardien du monde? Comme si on ne pouvait pas se débrouiller tout seul avec nos missiles à tête nucléaire! Qu'il z'y viennent, les E.T., on les attend! Mais ce n'est certainement pas un sprite de cette taille qui va les arrêter. Le jeu dans lequel il évolue n'est pas non plus des plus grands (on pourrait même dire qu'il est tout petit!), mais le public visé est des plus jeunes... Tout s'explique.



54%

TrombinoScope



BANANA. Résumé des épisodes précédents, l'œil bndé à force de fouliner dans les arrière-salles des plus grands éditeurs japonais, Banana vient de divorcer d'avec Sonic (qui est parti avec Amy), pour épouser Wario. Générique... et musical!



SAM. C'est le neveu de Mano. Il s'est rasé les moustaches mais prend des cours du soir pour devenir un as de la plomberie. Il a passé tout le mois à tester Super Mario Collection. Bravo, mais on a failli attendre!



MARC. Il joue à la pétanque avec Luigi tous les lundis soir... Son seul regret: Mano n'existe ni sur arcade, ni sur Neo Geo. Du coup, il a renié sa famille et rangé sa pelopette. Direction, les plages de Thaïlande. Heureux homme!



SWITCH. Cousin par alliance de Mano, ce grand séducteur a trouvé le joint: il a emballé la princesse Daisy (nom de famille: Késdépéch) au bal de l'amicale des plombiers swingueurs. Du coup, c'est devenu un habitué de la famille!



SPY. Dernière sa fausse moustache, Spy arbore constamment un étrange sourire qui n'est pas sans rappeler l'affreux rictus de l'alligator de Floride... Serait-ce un espion à la solde de l'ignoble Bowser? Mais non, Spy, on blagueait, reviens!



BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

LE BUTEUR



LICENSED BY

nintendo

**Eric
Cantona**

**FOOTBALL
CHALLENGE**

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !

Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

GAME BOY™



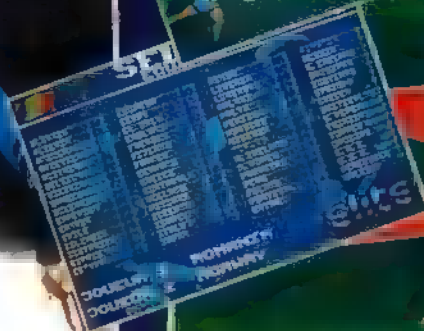
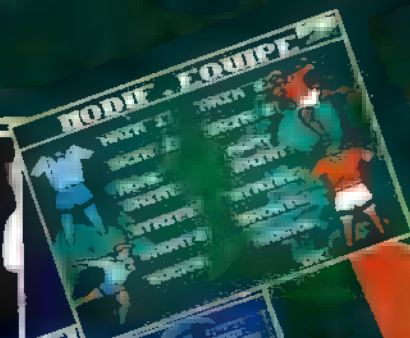
**36.15
LUDI
GAMES**



Nintendo®

NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

C'EST TOI !!



**COMMANDE
TON SUPER
TEE-SHIRT
ERIC CANTONA**
(VOIR À L'INTERIEUR
DE LA BOITE)

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

NOM: CANTONA
PRENOM: Eric

DATE DE NAISSANCE: 24/05/66
TAILLE: 1,87 m

PROFESSION: Footballeur

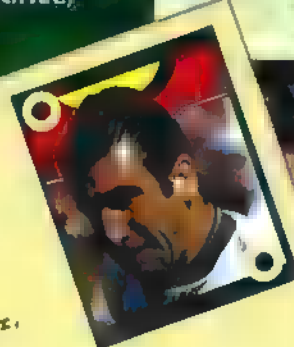
CLUBS: Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier, OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.

PALMARES:

28 sélections nationales, 10 buts depuis le début de la saison.

QUALITES PARTICULIERES:

- Très bon remyseur
- Très bon touché de balle
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décalage pour un partenaire



**SPECTACULAIRE,
MANIABLE,
RAPIDE ET TRÈS
PERFORMANT POUR
TOUS LES
INCONDITIONNELS DE
FOOTBALL ET LES FANS
DE CANTONA !**



SUPER COMPARATIF

MATCH!

PARLONS TECHNIQUE

Pour un jeu de combat, la réalisation technique est d'une importance capitale. Peut-on par exemple facilement juger de la portée des coups? Les animations sont-elles réalistes? Les décors respectent-ils l'ambiance?

LES DECORS

Grâce à eux, les combats changent constamment d'atmosphère... Ceux de SFIT sont riches et variés (12 décors) et certains sprites du décor sans cesse en mouvement. Mortal Kombat nous en propose cinq, vite lassants.



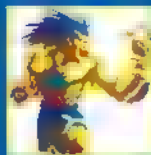
LES PERSONNAGES

A choisir entre les personnages dessinés (SFIT) et les images digitalisées à partir de véritables combattants (MK), je crois que Mortal Kombat remporte la palme de l'originalité. Mais en ce qui concerne les animations, celles de SFIT semblent plus souples et plus fluides.

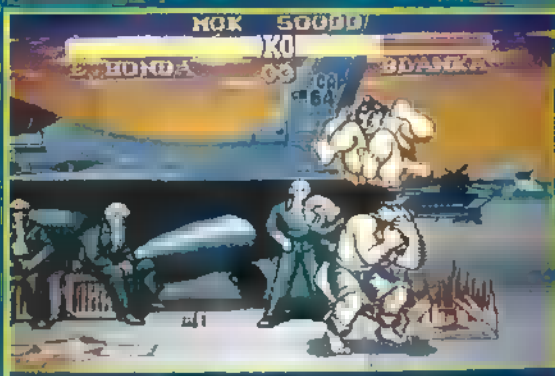


LA JOUABILITE

Il semblerait que les commandes de SFIT soient plus adaptées au jeu. Pour preuve, le parade, qui sur MK s'effectue en appuyant sur un bouton, s'exécute sur SFIT en reculant (premier réflexe). Pour les deux jeux, les coups spéciaux sont difficiles à trouver mais une fois la manip comprise, tout se passe pour le mieux.



SFIT Turbo: comment rester insensible à ce dégradé du ciel, à ces personnages de fond, qui pour la plupart sont animés?



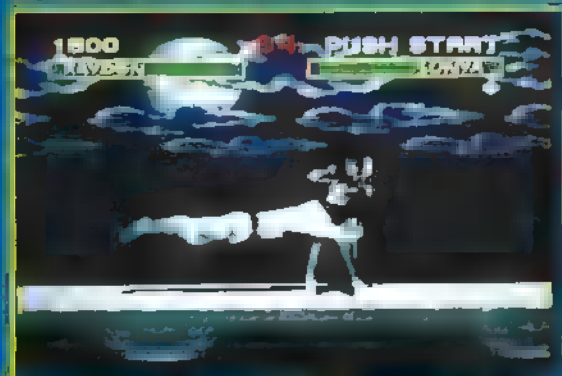
Conclusion

Street Fighter II Turbo l'emporte côté technique, surtout grâce à la variété de ses décors. Les superbes digits de Mortal Kombat ne parviennent pas à équilibrer la balance.

MORTAL KOMBAT

Paï, ziiing, braouff, splashhhh!!! La salle des tests de Consoles+ ressemble à un popcorn éclaté! Du sang sur les murs, des prises arrachées, des tatamis partout où Homer, Max, Doguy, Marc, Sam et Spy sont en train de faire des pompes en vue du prochain affrontement. C'est quoi ce délire?! Ça, c'est tout simplement le résultat du super-comparatif de la rentrée! Pensez donc: alors que Street Fighter II Turbo arrivait en force dans la rédaction, voilà que surgissent deux Mortal Kombat, versions SNIN et MD! De quoi dessouder tous les accros de baston pour un match au finish. Alors, lequel choisir? Consoles+ répond!

Mortal Kombat (SNIN): ici, en revanche, le second plan est un peu insipide. Et je ne vous parle pas de l'animation des personnages du décor... y'en a pas!



MORTAL KOMBAT VS SFII TURBO

MATCH!

LES DIFFERENTS COUPS

Trois critères s'imposent lorsqu'il s'agit de juger de la qualité des coups d'un jeu de baston: la précision, le nombre des coups dont vous disposez, mais aussi l'originalité des coups spéciaux.

LA PRECISION

Les tests de collision de sprites sur SFII sont proches de la perfection. En revanche, ceux de Mortal Kombat restent aléatoires. Ainsi, pour ce dernier, une balayette pourra être effective alors que vous n'avez même pas effleuré votre adversaire!



LES COUPS NORMAUX

Nous avons dénombré douze coups pour l'amie Sonya (MK) alors que Chun Li en possède treize (parade comprise). Tous ces coups varient bien entendu lorsqu'ils sont portés au contact, et cela a été pris en compte lors de notre calcul. Malgré cela, MK innove sur un point: vous pouvez enchaîner coups de poing sur coups de poing sans que votre adversaire ne puisse réagir ou parer. C'est un atout de taille.



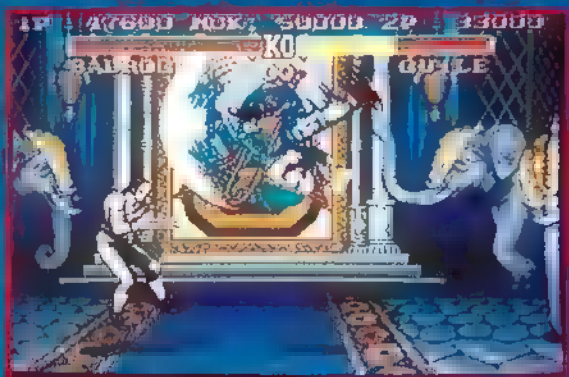
LES COUPS SPÉCIAUX

On remarque des similitudes entre les coups sur les deux versions. Voyez la ressemblance entre la boule de Kano et celle de Blanka. Toutefois, il faut noter que les coups de MK font preuve de plus d'originalité. Et malgré l'apport de nouveaux coups sur le turbo, on apprécie plus volontiers les coups spéciaux et les coups au "finish" de MK. SFII, paie le prix de son ancienneté.

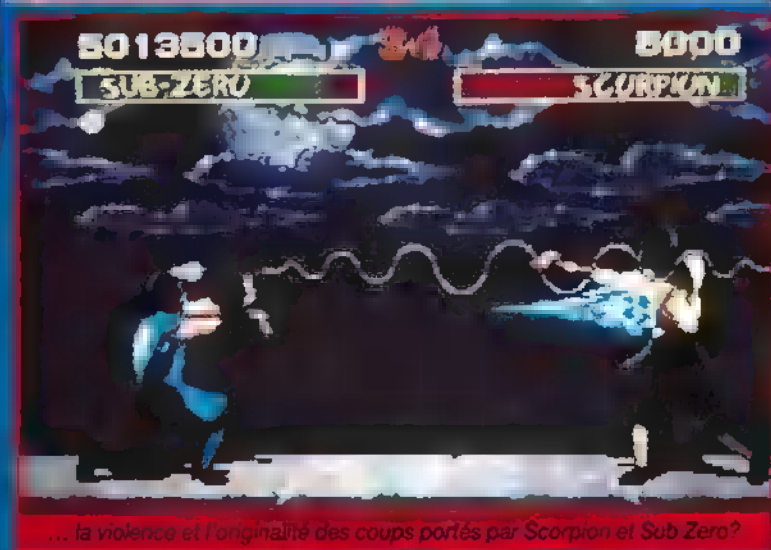


Conclusion

En ce qui concerne les coups mis à votre disposition dans ces deux matches, c'est l'égalité, avec un petit avantage à Mortal Kombat pour son originalité.



Guile réalise ici une des plus belles figures du jeu. Mais arrivera-t-elle à surpasser...



... la violence et l'originalité des coups portés par Scorpion et Sub Zero?

SUPER COMPARATIF

MATCH!

LES ACTEURS DU COMBAT

LES BOSS

Avant tout, il faudra choisir un personnage. De

Vega à Ryu en passant par Scorpion, chacun de ces combattants a une motivation qui est propre à des techniques de combat très personnelles. Trouvez ses atouts, négligez ses coups inintéressants et vous deviendrez vite l'un des meilleurs participants du tournoi!

Deux (MK) contre quatre (SFII). Le choix est vite fait! Notons également la possibilité de jouer un de ces boss avec toutes ses caractéristiques dans SFII Turbo. Toutefois, les boss présents dans MK ont la particularité de recourir à des pouvoirs étonnants et pour le moins originaux.



AVIS



MARC

Mortal Kombat? Les coups ne sont pas suffisamment précis. Heureusement, les graphismes sont réussis ■ les coups spéciaux sympas. Cependant, cela ne suffit pas à concurrencer SFII, encore moins SFII Turbo. ■ sont plus techniques à mon goût et la garde (manette en arrière) est plus naturelle. Mortal Kombat est néanmoins très bon.

LE CHOIX

Sept combattants sont utilisables dans MK alors que vous pouvez en jouer douze sur SFII Turbo. La variété des combattants de SFII Turbo se révèle vite plus intéressante.



Conclusion

Un très net avantage pour SFII, qui profite d'un nombre carrément impressionnant de combattants.



En plus de combattre les boss, vous pourrez jouer avec eux. Quatre personnages supplémentaires, ce n'est pas à négliger.

Dans Mortal Kombat, plus question de jouer les boss quand il s'agit de les affronter... Là, ça devient coton!



MATCH!

QUE LE TOURNOI COMMENCE!

LES TABLEAUX BONUS

C'est le moment de lancer le tournoi... Type d'épreuve, tableau Bonus, le challenge continue.

Trois sont présents dans les deux mais l'avantage va à SFII, qui nous propose des actions plus originales (démolition d'un véhicule, explosion de fûts qui tombent du plafond...). MK reste plus traditionnel puisqu'il nous propose de détruire une planche de bois, puis un bloc de pierre, enfin, un pain d'acier.

LE TOURNOI

Celui de SFII n'apporte rien de bien original. Vous éliminez les autres concurrents un à un et vous passez au boss. Mortal Kombat innove dans le sens où, une fois que vous aurez éliminé les autres personnages, vous devrez combattre votre double, puis deux personnages dans un même combat et, enfin, combattre les boss.



Conclusion

Une très nette avance pour SFII, qui profite d'un nombre impressionnant de combattants.



AVIS



SAM

Je préfère SFII à Mortal Kombat. Technique- ment, tout est en la faveur du premier. Dom- magement, car les digits sont bonnes. MK aurait eu plus de couleurs et du sang, j'aurais hésité. Dans le fond, on aime MK ou on n'aime pas. Moi, je n'aime pas!

12 personnages vous sont proposés dans SFII contre...

7 dans Mortal Kombat. Des chiffres qui parlent d'eux-mêmes.

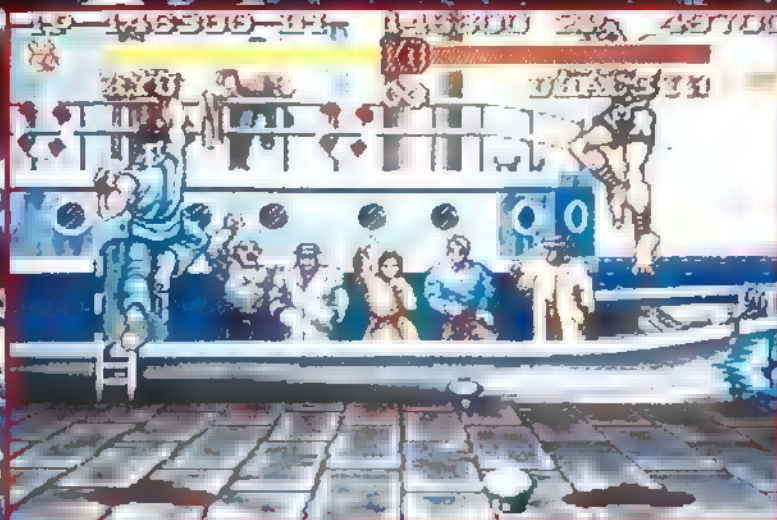


AVIS



DOGUY

Pour moi, aucun doute: SFII l'emporte largement sur Mortal Kombat. Son principal atout vient de sa mise en scène graphique impressionnante (coups spéciaux, combattants originaux). Des acteurs en collants qui font semblant de faire des sauts périlleux ne remplaceront jamais les personnages hauts en couleur de SFIIT.



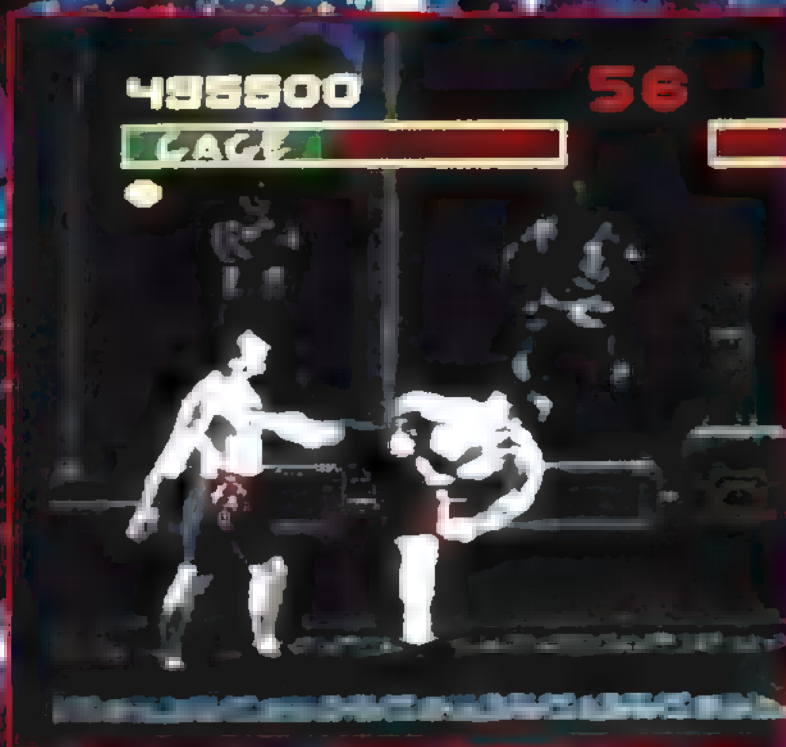
Une boule de puissance plus un Dragon Punch pour symboliser quel point SFIIT peut faire mal!

AVIS

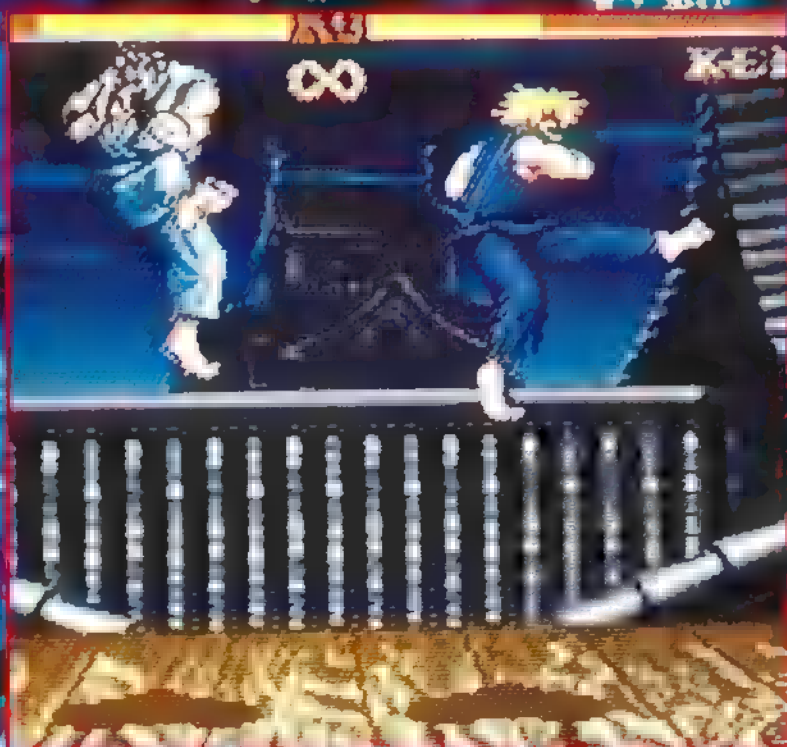
Si vous avez déjà SFII, inutile d'acheter SFIIT (les différences avec SFII sont trop minimes pour justifier le prix de la cartouche), reportez-vous plutôt sur Mortal Kombat, histoire de changer un peu.

HOMER

Si, en revanche, vous ne possédez pas SFII, mieux vaut acheter sans hésiter SFIIT, qui me semble tout de même légèrement meilleur que Mortal Kombat.



Dans la série des coups violents, regardez avec quelle hargne le pied de Cage va défoncer la poitrine de son double!



Les nouveautés SFIIT sont nombreuses. Pour preuve, regardez à quelle hauteur les hélicos de Ken et Ryu peuvent être réalisés. Surprenant!

AVIS



SPY

Malgré l'âge de SFII, l'originalité de MK ne pourra rien contre un tel mythe! On aurait pu croire que les digits et les coups proposés par MK seraient plus prenants que les redondantes techniques de SFIIT, mais il n'en est rien. S'il vous faut choisir, n'hésitez plus... SFII Turbo s'impose!



Le coup fatal de Cage est certainement l'un des plus violents de l'histoire des jeux vidéo. Première phase: le poing pénètre la poitrine. Seconde phase: il en ressort le cœur. Ames sensibles s'abstenir!

Conclusion

STREET FIGHTER II TURBO

OU MORTAL KOMBAT?

Alors? Lequel de ces deux monuments aura la faveur de votre portefeuille? 5 points remportés par SFIIT, 2 par Mortal Kombat, plus deux égalités. En fait, la recette de SFIIT reste la plus variée et la plus intéressante. Les choix sont plus nombreux et les perspectives plus étendues. Même si Mortal Kombat parvient à porter quelques coups judicieux à son adversaire, il est hors course sur Super Nintendo. Mais, attention, sur Megadrive, Mortal Kombat demeure une valeur sûre que l'on se doit d'intégrer à sa ludothèque.

SUPER NINTENDO REVIEW

Issu tout droit des bornes d'arcade, **Mortal Kombat** arrive sur Super Nintendo pour le plus grand plaisir des passionnés du genre. C+ vous dévoile les dessous de ce soft à présent légendaire.

Autrefois, au cœur d'une région reculée de la Chine, se déroulait un tournoi au cours duquel de nombreux combattants venaient se défier pour l'honneur et pour la gloire. Inconnus pour la plupart, ces guerriers étaient tous animés d'une détermination féroce, qui n'avait d'égale que la puissance qu'ils mettaient en jeu pour venir à bout de leurs adversaires. Un de ces combattants, le pétrifiant Shang Tsung, avait développé une technique de combat toute particulière: non content de remporter la victoire, il parvenait à emprisonner l'âme des vaincus. Son ascension vers le succès fut terrifiante, et le maître en place du tournoi ne put rien faire contre un tel pouvoir. Il abandonna le combat et, comme le voulait la tradition, Shang acquit ainsi le titre de maître suprême du tournoi.

Cinq cents ans ont passé depuis cet épisode tragique, et aucun combattant n'a pu venir à bout du redoutable Shang depuis. Mais une nouvelle saison de combat est en cours, et sept nouveaux candidats sont présents. En mode 1 joueur, vous allez pouvoir incarner un de ces sept guerriers. Vous devez d'abord éliminer les six autres personnages, pour ensuite combattre votre double (combat miroir). Et si vous parvenez à terrasser tout ce joli petit monde, vous devrez encore affronter trois équipes composées de deux combattants chacune (combat d'endurance), pour, enfin, vous trouver aux prises avec le demi-dragon Goro, puis avec Shang en personne. Les attaques à votre disposition sont nombreuses, et un sacré entraînement vous sera indispensable pour maîtriser les coups spéciaux. Plus vous vous familiarisez avec votre personnage, et plus celui-ci devient puissant, et c'est cette progression qui est passionnante.

AVIS

oui!



SPY

Sans être un incondicional du jeu d'arcade, je dois avouer que cette adaptation de **Mortal Kombat** sur SNIN est plutôt réussie. L'animation des personnages est fluide et les coups dont ils disposent sont toujours aussi violents. Mais attention! N'allez pas croire que vous allez pouvoir arracher le cœur ou la colonne vertébrale de votre adversaire... Que nenni! La censure a fait son boulot, et elle l'a bien fait. Quand je dis que les coups sont violents, c'est qu'ils sont similaires à ceux de la version arcade. Et quand je dis "attention", c'est qu'il n'y a pas une goutte de sang sur cette version SNIN, et qu'aucun Cheat Mode ne permettra de remédier à cela (cf. encadré "Dernière minute, **Mortal Kombat** sur MD). Le sang a été remplacé par une substance jaune qui gicle à chaque coup porté au visage. Quoi qu'il en soit, les coups sont nombreux, la réalisation globalement bonne, et le fun au rendez-vous, que demander de plus?

MORTAL



LE BATTLE PLAN

Douze combats devront être effectués avant que vous ne puissiez remporter le titre de grand maître. Pour votre gouverne, il est dit que les combats d'endurance sont d'une difficulté rare, mais... qui ne tente rien n'a rien!



vous pouvez, en mode versus, choisir le même personnage. A armes égales, tout est permis!



A CHACUN SES COUPS

Chaque personnage possède trois coups spéciaux qui demanderont, pour être effectués, une manipulation drastique sur le pad. La manip à effectuer pour certains de ces coups est d'ailleurs parfois semblable à celle que vous réalisiez sur arcade.



Le "freeze" (Sub Zero glace ses adversaires. Ce qui lui permet de s'approcher tranquillement de décocher sa droite monumentale!



Jolie et efficace, cette "comète" Liu Kang fait des dégâts considérables.

Avec des attaques comme celles-ci, Sonya n'a qu'à bien se tenir!



KOMBAT



Les "anneaux concentriques de la force" sont la spécialité de Sonya. Elle les décoche à tout va et ce n'est pas pour vous faire plaisir!



Comme j'aime cette technique! Scorpion attrape son adversaire, l'aide son filin et le ramène à lui pour lui porter le coup de grâce!

Kano vous dévoile sa lame d'énergie... Sub Zero aura-t-il le temps de trouver parade?



Raiden tire son pouvoir de foudre. Mais pas paratonnerre!



AVIS

oui, mais!



MARC

Alors là, je n'en reviens pas! La version arcade de Mortal Kombat est sanglante à souhait, et c'est ce qui fait tout son charme. Que dire alors de la version Super Nintendo, outrageusement censurée. Je me demande bien pourquoi un peu de sang digitalisé fait aussi peur dans un jeu vidéo. Bref, à part ce petit détail agaçant, j'ai été agréablement surpris par la qualité de l'adaptation de Mortal Kombat sur Super Nintendo. Les décors sont assez sommaires, mais les personnages restent fidèles à la version arcade et l'animation est suffisamment fluide et rapide pour que l'action soit intéressante. Excepté quelques coups mortels qui ont été supprimés (trop violents, sans doute...), les coups spéciaux de l'arcade sont présents. Dommage cependant que le joypad soit mal adapté à ce genre de manipulation. Mortal Kombat est un bon jeu de combat, pas du niveau de SFII, mais pas loin non plus.

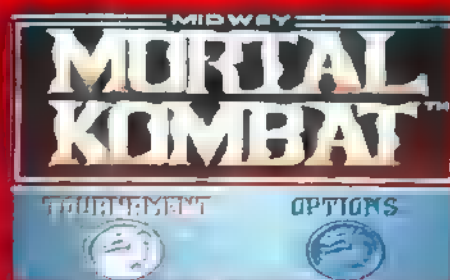
GORE OU PAS GORE?

Eh bien non! pas gore, le Mortal Kombat américain... "Pourquoi?", me demanderez-vous. Tout simplement parce que, sur la version arcade, les coups portés sont d'une violence inouïe, et que le public concerné par les jeux sur consoles est un peu plus jeune! Mais alors, pourquoi cette violence perdure-t-elle dans les jeux d'arcade? Tout bêtement parce que les mineurs ne sont pas admis dans ces salles. C.Q.F.D!



Pas de têtes empaalées ni de pics sanguinolents. Mais, avec un peu d'imagination, on retrouve l'ambiance arcade...

Avez-vous été assez attentif pour voir cette jolie giclée de salive? Vous n'en profiterez que lorsque vous frapperez au visage!



EDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITE: 13 SEPT.
PRIX: E

ARTS MARTIAUX
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 5
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 80%

Défilé des différents personnages, mais on ne les voit pas en action.

GRAPHISMES 92%

Les personnages sont digitalisés à partir de véritables acteurs, mais les décors sont banals.

ANIMATION 89%

C'est fluide et hyperréaliste... Du tout bon!

MUSIQUE 86%

Les thèmes ne sont pas très variés, mais ils collent raisonnablement à l'action.

BRUITAGES 84%

Les voix digits accompagnent vos entrées et vos sorties, et les bruitages des coups portés sont réalistes.

DUREE DE VIE 90%

Avant d'avoir fait le tour de tous les niveaux et de tous les personnages... Accrochez vous!

JOUABILITE 90%

On a noté un petit décalage dans la réponse. Les coups spéciaux sont difficiles à souhait.

INTERET 92%

... à deux mais 90% seul. L'adaptation est réussie, et, malgré l'absence d'ambiance gore, on en a pour son argent.

MEGADRIVE REVIEW

La ludothèque de la Megadrive manquait jeux de combat. Acclamé l'a compris et le jeu qu'il nous propose est à la hauteur de toutes nos espérances...

Serai bref sur le résumé du scénario, car je me doute que vous avez déjà dévoré le test de ce même jeu sur SNIN. Mais rappelons tout de même que vous allez pouvoir incarner ici sept personnages aux styles de combat très distincts. C'est ainsi que vous pourrez passer de Sonja (pour petite histoire, elle est ici afin d'arrêter Kano!) à Scorpion (qui développe une haine féroce à l'encontre de son rival Sub Zero!), en passant par le mystérieux Raiden, dont la forme véritable est inconnue de tous! Chacun de ces personnages possède trois attaques spéciales, ainsi qu'un coup de grâce, lequel est très difficile à exécuter! Les enchaînements que vous pourrez effectuer sont pour leur part terrifiants. Une fois que vous arriverez à les maîtriser, plus rien (tout est relatif!) ne pourra vous arrêter. Vous êtes donc chargé d'anéantir le maître actuel du tournoi, mais la tâche n'est pas des plus évidentes car son sbire, Goro, ne l'entend pas de la même oreille (si tant est qu'il en ait!). Voilà pour le tournoi et les combattants. Côté technique, les développeurs de Probe nous proposent une cartouche qui comporte 16 Meg de données. Les digits n'ont rien à envier à celles d'un jeu d'arcade. Notons également que le jeu est prévu aussi bien pour fonctionner avec la manette à trois boutons qu'avec celle à six boutons (qui verra le jour avec le tant attendu SF II' d'ici à fin de l'année) et qu'il sera adapté sur Sega Master System, Game Gear et Game Boy. And now... FIGHT!

AVIS

oui!



SPY

Vous voulez du sang? Vous n'en aurez pas! Vous voulez un bon jeu de combat? Je vous dis: "Vous l'avez trouvé." Et avec le peu de cartouches de ce type sur MD, il ne manquerait plus que vous fassiez une fine bouche. Ce jeu utilise relativement bien les capacités de la console (bien que les musiques soient quelque peu "avariées"!). Autre atout: les coups spéciaux! Il faudra apprendre à les maîtriser avant d'en tirer parti. Cette progression est passionnante. Conclusion: Mortal Kombat est un très bon jeu, ce qui me pousse à chercher la petite bête! Voici donc quelques reproches: d'une part, les zones de combat ne sont qu'au nombre de cinq, ce qui les rend vite monotones. D'autre part, les combats sont trop rapides: sept coups et c'est emballé! Je pourrai aussi vous dire que les coups fatals sont vraiment trop durs à réaliser et les bruitages trop pauvres... Mais tout cela ne suffit pas à briser l'intérêt de cette cartouche. "Have a nice fight!"

VOS COMBATTANTS

De l'acteur au démon du Tonnerre, en passant par le ninja ou le moine Shaolin... On ne peut pas dire que les personnages se ressemblent tous! En effet, chacun est ici pour une raison bien précise, et pourquoi ne pas en profiter pour gagner le tournoi?



Kano



Johnny Cage



Raiden



Sonya Blade



Scorpion



Liu Kang

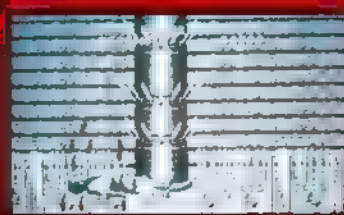


Sub Zero

DERNIERE MINUTE: DU SANG?

Les versions Game Gear, Master et Mega Drive peuvent-être jouées sans problème.

La version Mega Drive n'est pas définitive, elle ne peut pas bénéficier d'un Cheat Mode qui vous permettrait de contempler des gerbes de sang lors de coups portés au visage. C'est pas une news d'enfer, ça!



DES VICTOIRES AU FINISH

Scorpion, Liu Kang et Sonya ont la possibilité de porter un coup de grâce hors du commun. Une fois que l'inscription "Finish him" s'affiche à l'écran, effectuez la manipulation appropriée, vous pourrez utiliser les terrifiants coups de grâce mis à votre disposition: le Masque de la mort, l'Helicopter Spin Kick, ou encore... Baiser de la mort.



LES INDOMPTABLES

Goro et Shang Tsung sont les deux derniers adversaires qu'il faudra vaincre pour mériter le titre de maître. Leur puissance est terrible et leurs bottes secrètes sont aussi nombreuses qu'efficaces. Entraînez-vous sérieusement avant de les affronter car le moindre faux mouvement pourrait ici vous être fatal!

Goro a quatre bras. Ceux du bas vous maintiennent en place, ceux du haut vous martèlent le crâne. Original... et douloureux!



MORTAL KOMBAT

+++++



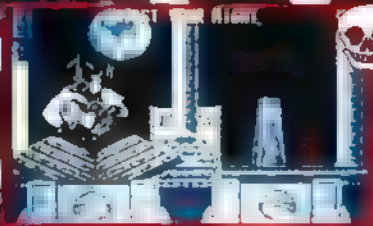
C'est maintenant qu'il faudrait déclencher votre coup spécial. Mais si vous ne faites rien, votre adversaire s'écroulera de lui-même!



Shang Tsung en personne. Sa puissance est grande, car il peut à volonté prendre les pouvoirs de l'apparence des autres combattants.



La téléportation de Scorpion vous permet de surprendre l'ennemi par derrière. Utile et efficace!



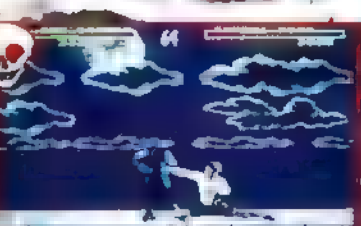
Pour l'entraînement, vous commencez par passer du bois... puis ensuite du bois, puis de la pierre!

Je te prends, je te retourne, je te tue! Voilà ce qu'on appelle une attaque directe!



Regardez cette attaque de Raimon. Elle ressemble étrangement à celle de Honda dans Street Fighter!

La souplesse est un atout lorsqu'il s'agit de combattre. En voilà un qui ne me dira pas...



AVIS

oui!



SWITCH

Un grand bravo pour cette adaptation quasi parfaite de l'un des plus beaux jeux de combat disponibles sur borne d'arcade. C'est une valeur sûre, un grand hit. Mais, tout comme Spy, je pense que quelques points auraient pu être améliorés pour décrocher un intérêt global de 95%: plus de sang (mais un Cheat Mode pourrait peut-être résoudre ce problème...), des coups spéciaux plus faciles à maîtriser, plus de couleurs... Heureusement, il n'y a vraiment pas de quoi boudier cette cartouche. De bonnes digitalisations, des graphismes très fins, une animation vraiment fluide, voilà ce qui séduira les amateurs de baston! En conclusion, moi, je l'achète.

MEGADRIVE REVIEW

MORTAL KOMBAT

PRESS START

EDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITE: 13 SEPT.
PRIX: D

ARTS MARTIAUX
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 5
CONTINUE: 6

PRESENTATION

83%

Présentation des personnages et de leurs coups spéciaux.

GRAPHISMES

90%

Les décors manquent un peu de couleurs, mais les images digitalisées rattrapent le tout.

ANIMATION

89%

C'est très fluide et hyper rapide!

MUSIQUE

70%

Vite lassante, car trop répétitive.

BRUITAGES

75%

Ils sont malheureusement peu nombreux et réservés à quelques actions exceptionnelles.

DUREE DE VIE

87%

Cette cartouche est suffisamment difficile pour vous accrocher de nombreuses heures.

JOUABILITE

91%

Les personnages répondent bien, mais les coups spéciaux sont un peu difficiles à manier.

INTERET

92%

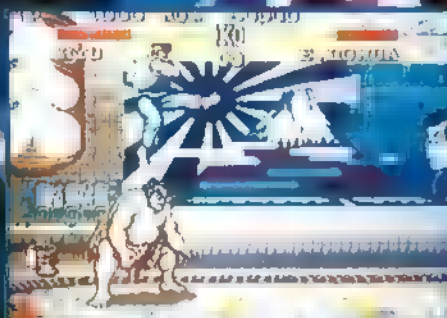
... à deux, et 90% si vous jouez seul. Une valeur sûre, malgré la difficulté des coups spéciaux.

SUPER FAMICOM REVIEW

Qui ne connaît Street Fighter II? Qui n'a jamais rêvé de ses quatre boss? Qui n'a jamais espéré un SF II très rapide? Vos rêves vont devenir réalité avec Street Fighter II Turbo!

Ah! ces bonnes vieilles parties de Street Fighter II que tous les amateurs de baston ont organisé au moins une fois, ces fameuses parties où l'on se retrouve entre meilleurs potes afin de voir qui sera sacré champion. Et toujours l'éternelle question revient, tel un obsédant leitmotiv: "Tu crois qu'il y a un code pour jouer avec les quatre boss? Ce serait tellement cool!"

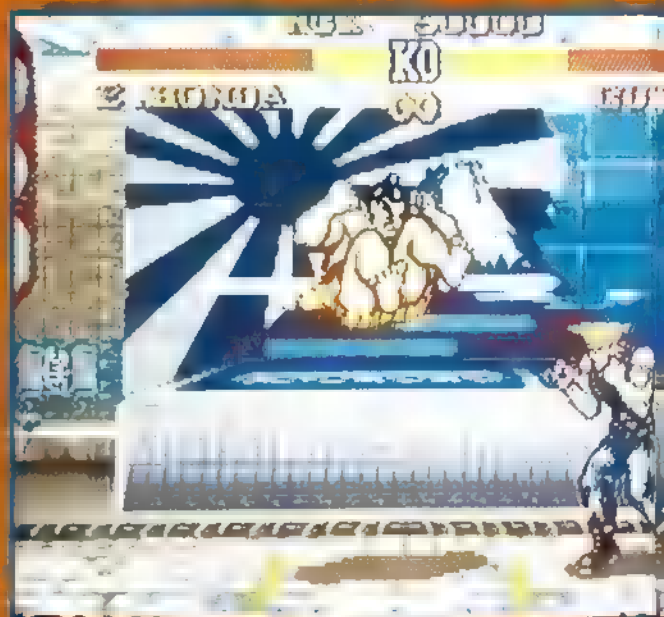
Mais nul espoir n'est plus permis: il n'y a pas de code. Ceux qui veulent jouer avec Balrog, M. Bison, Vega et Sagat doivent donc s'acheter la nouvelle version de Street Fighter II, la version Turbo. SF II Turbo a été mise en vente sur le marché japonais au début du mois de juillet. La sortie officielle en France est prévue pour le mois de septembre. Vous aurez la possibilité de jouer soit en mode Normal, soit en mode Turbo. Quel que soit le mode, les décors ont été retravaillés. En mode Turbo, les personnages ne sont plus de la même couleur et certains bénéficient d'un coup spécial supplémentaire.



Superbe assaut qui oppose Ryu à Honda... Encore l'un des nouveaux coups spéciaux de cette cartouche. Hélas! ce sera inefficace ici puisque Honda reste au sol.

LES NOUVEAUX COUPS SPECIAUX

Eh oui! certains personnages ont droit à de nouveaux coups spéciaux pas trop difficiles à réaliser. Mais je préfère ne pas vous en dire plus car le Magical Wonder Band nous prépare un gigadossier pour le prochain numéro de Consoles+.



Honda s'élance dans les airs et retombe sur les fesses.



Ryu et Ken peuvent faire ce coup spécial plus haut que d'habitude. Remarquez que le décor de fond est le même que celui de la version arcade.



Chun-li, notre petite Chinoise, peut, tout comme Ryu, envoyer des boules de feu. Ce décor a également bénéficié d'améliorations.

AVIS

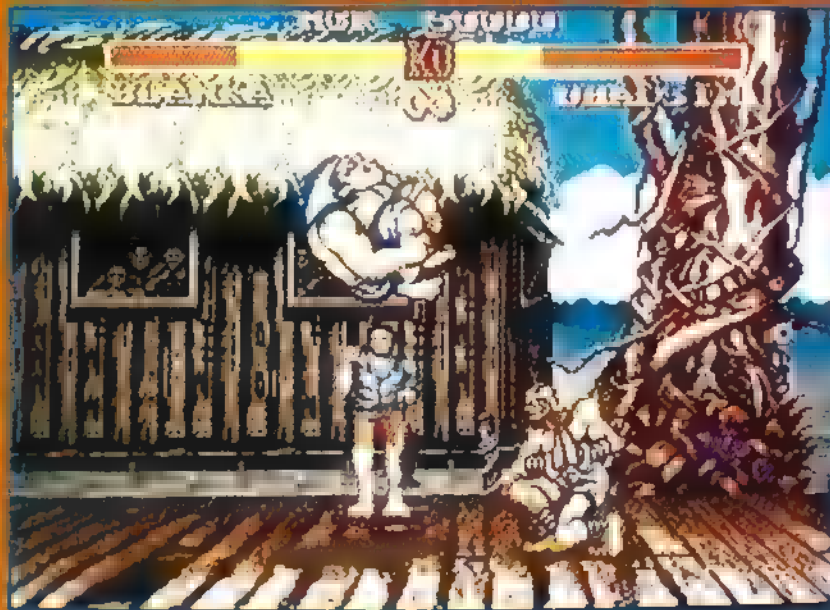
oui!



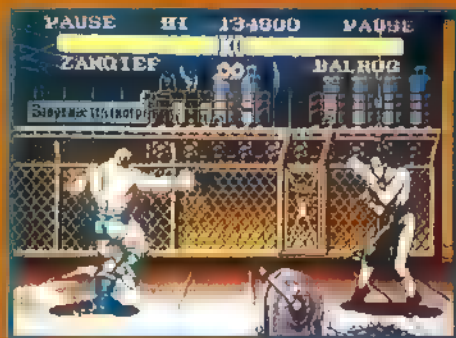
SAM

Oui, oui, oui! Je suis très heureux que Street Fighter II Turbo soit sorti. Je l'avais vu un mois avant au CES de Chicago. Déjà, j'enrageais de ne pouvoir l'obtenir immédiatement. Élément fort sympathique de cette version, nous n'avons pas seulement droit à une simple adaptation à laquelle on aurait rajouté les quatre boss. En effet, cette nouvelle version bénéficie de décors et de musiques retravaillés. Quelques bruitages ont été ajoutés. Il y a même, dans certains niveaux, des bruits de fond type "cri d'ambiance" à la fin d'un combat. Pour résumer, si vous avez moyennement aimé SF II, pas la peine d'acheter celui-ci. Si vous n'avez pas encore SF II, n'achetez que cette version Turbo. Enfin, si vous êtes un véritable fan de SF II, achetez cette nouvelle version qui, au moins, on puisse dire, vaut le détour.

ET II TURBO



Blanka, notre monstre brésilien, peut dans cette nouvelle version opérer différemment son attaque en boule: il saute puis retombe en diagonale sur son adversaire.



Zangief le Russe peut faire sa "corde à linge" beaucoup plus rapidement qu'avant.



Dhalsim peut devenir invisible, histoire de se déplacer discrètement. Il se met en lévitation, et paf! il a disparu pour réapparaître derrière vous.

SUPER FAMICOM REVIEW

LES BOSS

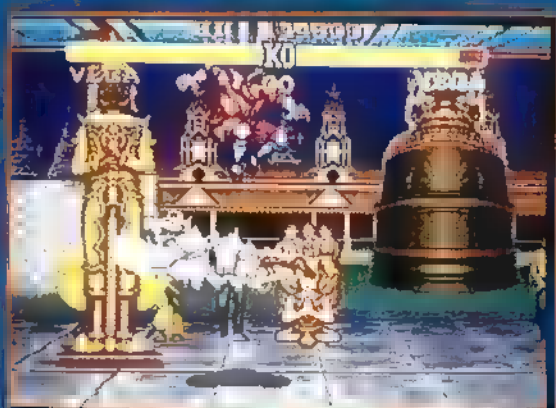
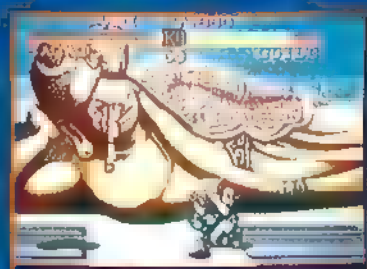
Dans les deux versions de cette cartouche, on peut jouer avec les quatre boss de fin niveau: Balrog, Bison, Sagat, Vega. Pour ceux qui ne le savent pas déjà, le nom des personnages change en fonction de la version arcade et de l'origine de la cartouche. Ainsi, au Japon, M. Bison est le boxeur et Vega le boss de fin (en rouge). En Europe, Vega est l'Espagnol et M. Bison le boss de fin. Sagat reste Sagat mais Balrog est espagnol dans la version nipponne alors qu'il est le boxeur en Europe. Quelle histoire!

Le coup de poing de Bison est très violent lorsqu'il le fait en prenant de l'élan.



Je ne sais pas comment s'appelle ce coup: Balrog s'accroche au grillage s'énervé comme un fou en retombant sur son adversaire.

Sagat utilise ici de son coup le plus puissant. Exécutez-le très près de votre adversaire pour que l'attaque porte mieux.



La torche de Vega. Remarquez que l'on peut jouer un personnage contre lui-même sans utiliser de code.

Autre atout de SFII Turbo, l'ajout de tableaux de bonus. Vous devez en un temps donné éclater une voiture, détruire un mur de briques ou, et c'est là que réside la nouveauté, briser le maximum de tonneaux qui tombent sur vous.

La voiture, premier Bonus Stage. Très simple...



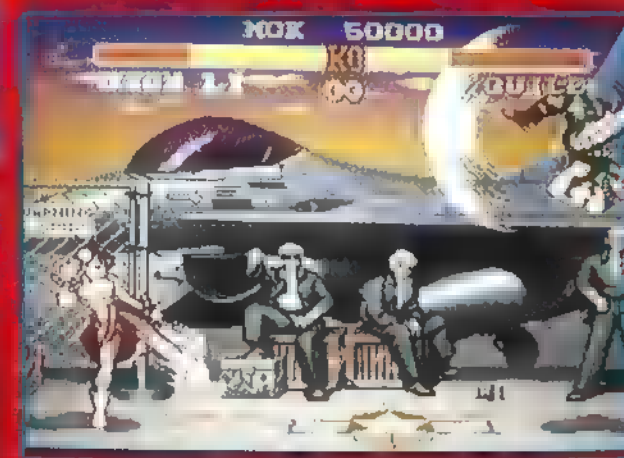
Le mur de briques, simple également...



... et les tonneaux. Une fois que l'on a trouvé le truc, c'est impec'.



La version Normal de SF II, que l'on peut trouver dans cette cartouche est très réussie. Les personnages ont leurs couleurs d'origine. Puisqu'il s'agit de la version Prime, les nouveaux coups spéciaux ne sont pas réalisables, mais on peut jouer avec les quatre boss, ce qui est vraiment génial. Les décors restent, quant à eux, identiques à ceux de la version arcade.



oui!



SWITCH

CONSOLES + 12

HYPER FIGHTING

TURBO ★★★
NORMAL

EDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITE: SEPT. EN VF
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: REGLABLE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 8
CONTINUE: INFINI

Semblable à la précédente si ce n'est que le mot "Turbo" apparaît en gros.

Améliorés partout, plus détaillés, plus fins et parfois plus colorés.

Des animations en arrière-plan. Celles des personnages sont très bonnes.

Des musiques que l'on n'oublie pas!

Le nom du pays est cité en voix digit' et des bruitages de fond ont été ajoutés.

Si vous êtes deux: pas de problème, on y joue et rejoue avec plaisir.

Parfait! Le contrôle est excellent et chacun pourra pratiquer son type de jeu préféré, arcade ou simulation.

Un méga-hit que l'on ne présente plus. Si vous ne le connaissez pas encore (ce qui m'étonnerait), courez acheter cette version.



Si vos parents se ferment à toute discussion quand vous leur demandez de vous offrir un cyclo, parlez-leur du nouveau Fox.

Sécurité 1. Phare à large faisceau Excellente visibilité la nuit. (Chouette non ? diront certains).

Sécurité 2. Mono amortisseur hydraulique arrière Grand confort de conduite, meilleure tenue de route. Une affaire qui roule.

Sécurité 3. Freinage optimisé Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless. En anglais, c'est un "must".



Sécurité 4. Antivol de direction Haute Sécurité Pas de jeu lors du verrouillage, donc très difficile à forcer. Forcément !

Sécurité 5. Pneus tubeless Sécurité accrue, le premier cyclo français à en avoir. Un grand pas avec 2 roues.

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

 **PEUGEOT**

BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

FI POLE POSITION PROFESSION

VOUS
AVEZ
TOUJOURS
RÊVÉ
D'ÊTRE
AU VOLANT
D'UNE
MC LAREN,
D'UNE



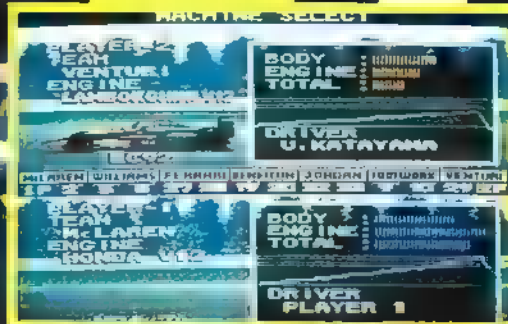
WILLIAMS RENAULT OU
D'UNE FERRARI ...
VOS IDOLES S'APPELLENT
RICARDO PATRESE, JEAN ALESI
OU NIGEL MANSELL ...
ET VOUS ÊTES AMATEUR DE
SENSATIONS FORTES ET DE
LONGS CHALLENGES À DEUX...



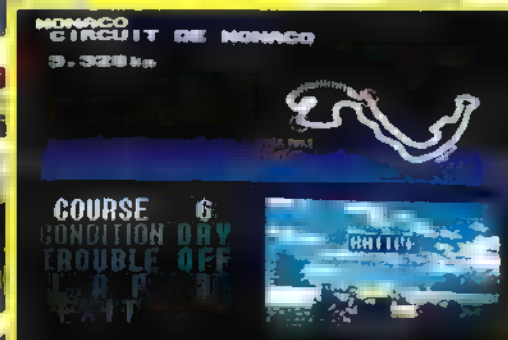
36.15
LUDI
GAMES



POSITION, N PILOTE

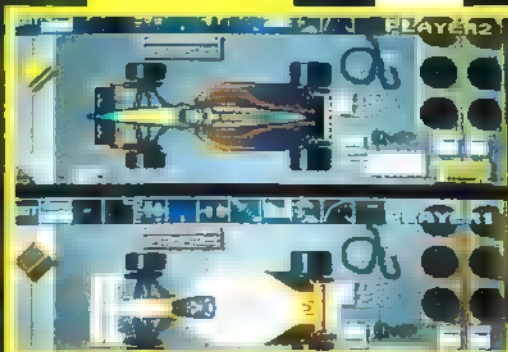


Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.



Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.



Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.



Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

En tant que pilote,
la compétition sera pleine de tension.

MARIO

A N



Lors d'un pique-nique organisé dans le bois des Fées, Luigi réussit à se perdre! Mario, la princesse Yoshi partent à sa recherche. Pendant ce temps, l'odieux Wario survole le bois dans son avion, le Bulldog, et largue toute une série de récipients sur la tête de Mario (ou d'un autre personnage si vous avez décidé de jouer avec un héros différent): seau vide, coquille de Yoshi, chapeau haut de forme, casque d'explorateur... Coiffé de force ces différents "couvre-chefs", votre héros ne peut voir quoi que ce soit! Le terrain est assez dangereux: échelles et plates-formes donnant directement sur le vide, pierres qui s'effondrent sous ses pas, pails tapissant le fond des ravins, ressorts qui le réexpédient à l'autre bout du niveau... Heureusement, saint Nintendo, dans sa grande bonté, vous vient en aide en envoyant à votre secours la fée Wanda.

LE MENU A LA CARTE

Dans cet épisode, vous allez choisir le héros que vous voulez mener au travers des multiples tableaux. Même manipulation pour les niveaux, au nombre de huit... Bonne chance!



Voici les huit niveaux qui vous attendent... mais aussi la petite fée, déjà parée pour vous suivre et veiller sur vous.



La plupart des graphismes de cette nouvelle aventure sont splendides. Les tableaux sont déjà très complexes, suffisamment en tout cas pour que l'on ne s'y ennuye jamais. Et admirez le rendu de texture du sol... Génial!

WANDA, LA FEE DU LOGI... CIEL!

Merci saint Nintendo... Comment nous serions-nous sortis de cette fabuleuse partie sans l'aide d'une petite fée?! Wanda, que vous contrôlez à la souris, n'a pas une seconde de



Wanda vous guide en voletant autour de vous pour vous protéger, faire apparaître les briques manquantes et, généralement, veiller au grain!



Niveau 7: Mario, la tête dans les nuages, se prépare à faire le grand saut. Il ne vous reste qu'une seule vie et le temps s'écoule inexorablement.

WARIO



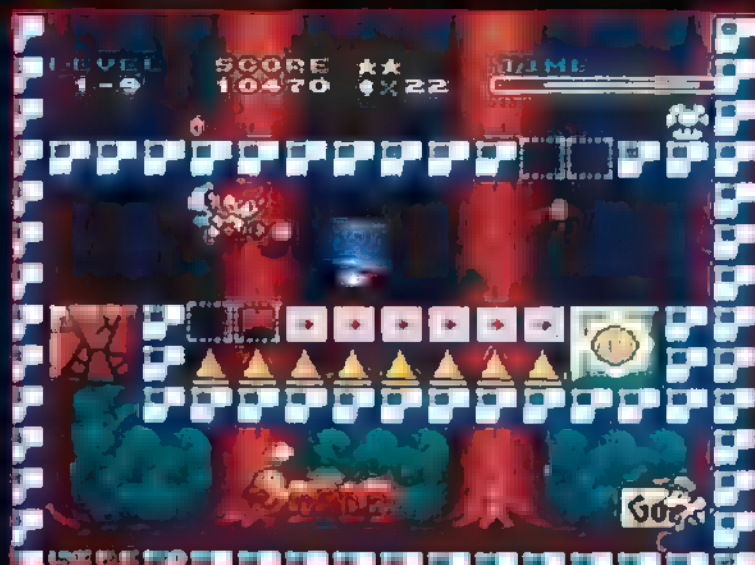
Dans le fond passent Yoshi
ses petits, pendant que
Mario, une coquille sur la
tête, force droit vers un mur.
Wanda a bien du mal à pro-
téger les arrières... Mario.
Une sale petite bestiole
risque de vous causer bien
des ennuis...



C'est la fin du tableau: vous avez brillam-
ment dirigé Wanda et permis à Mario
d'arriver jusqu'à Luigi.



Vous avez le choix entre plusieurs personnages: la princesse, Yoshi ou, bien
sûr, Mario. Pas de distinction entre ces divers héros, si ce n'est leur look!



Chute fatale pour Mario... Wanda n'a rien pu faire. Les pics attendent notre
héros, et, avec eux, une mort certaine!



LE JAPON EN DIRECT

VIRUA

L'un des plus gros succès d'arcade de Sega, Virtua Racing, a été adapté par son éditeur sur la Megadrive. Il n'est pas besoin de rappeler que cette simulation de course de voitures a suscité une surprise à sa sortie par la qualité de sa réalisation, notamment de ses graphismes (voir encadré). Au lieu de se contenter de la vue arrière traditionnelle de votre véhicule, qui roule sur une piste en bitmap défilant d'une manière plutôt monotone, Virtua Racing propose un aperçu dynamique de la course, par l'utilisation d'angles de vue qui changent au fur et à mesure que votre voiture de course négocie virages et courbes. De plus, il est possible de choisir le type de représentation que l'on souhaite. Instantanément, vous pouvez passer de la vision du pilote depuis son cockpit à une vue aérienne plus stratégique...

POLYGONES ET 3D : LE COCKTAIL QUI TUE

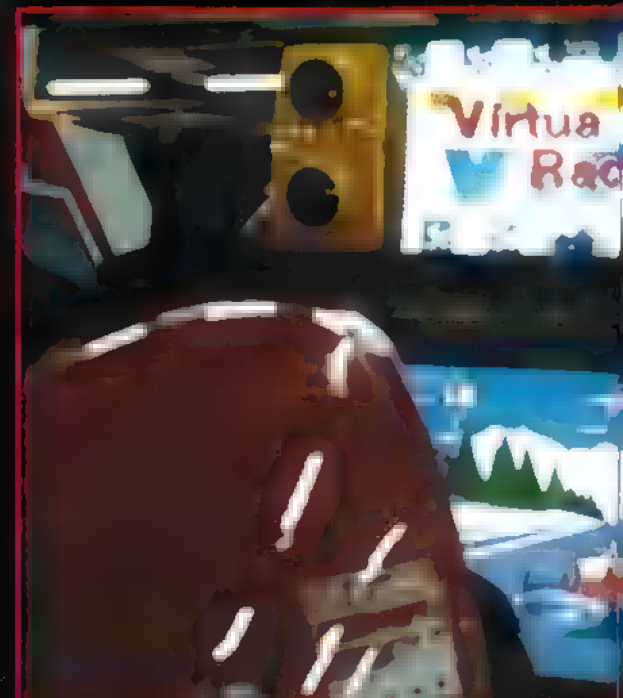
Recourant à des animations à base de polygones, tout le jeu est en 3D, sous l'apparence d'assemblages de formes géométriques. Ainsi, les F1, les arbres, les mécaniciens du pit, les collines qui entourent la piste... sont formées de polygones. L'avantage de cette représentation réside dans une visualisation de la course beaucoup plus réaliste et confortable pour le joueur, lui permettant d'avoir la sensation d'être réellement au cœur de la course.



Admirez ce travail! Relief de la piste, paysage qui bascule, arbres "polygoniens" ravir un pic-vert licencié en trigo... C'est beau, très beau!

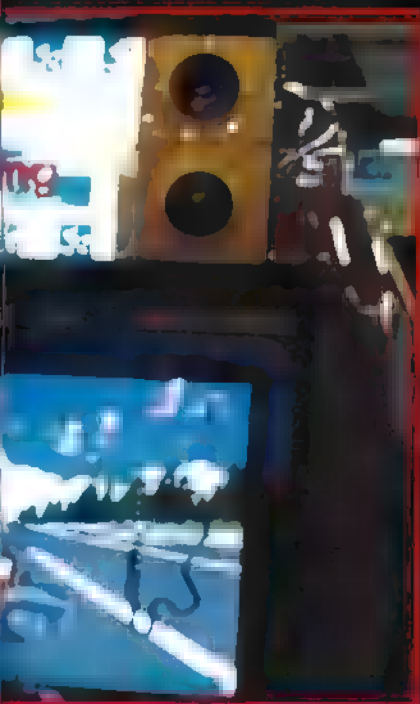
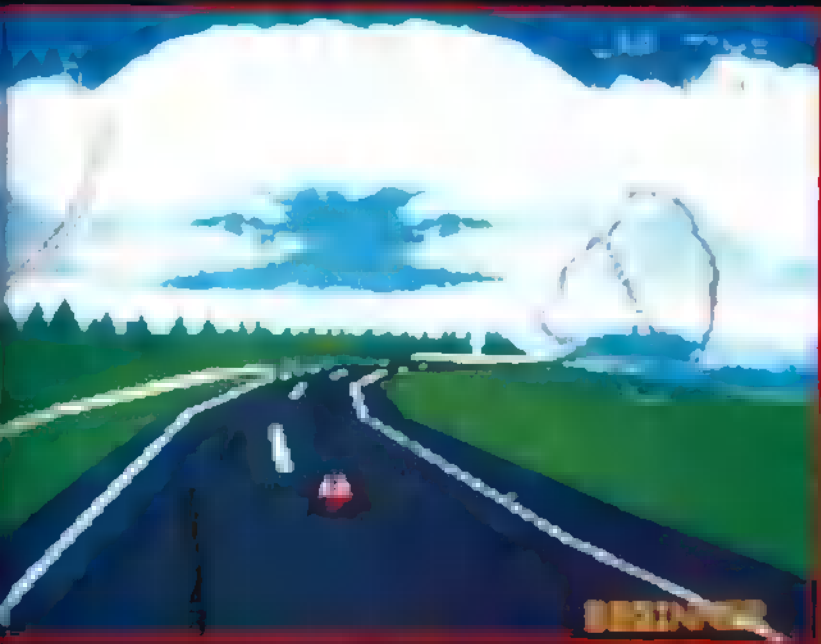
MEGADRIVE C

Mais il existe une contrepartie à tous les atouts de cette version Megadrive de Virtua Racing: les calculs demandés au microprocesseur sont dix fois plus nombreux. A chaque fois que votre voiture bouge, la machine doit recalculer les éléments du décor et vos concurrents, qui ne sont plus à la même distance de vous, soit des millions de calculs en une fraction de seconde avant de pouvoir afficher l'image. Ce qui ne posait pas de problèmes sur une machine d'arcade, car ses processeurs spécialisés lui fournissent une puissance de calcul suffisante pour animer 16 000 polygones simultanément, en pose-t-il pour la Mégadrive? Sega, parfaitement conscient que le microprocesseur 16 bits de la MD ne pouvait rivaliser avec le circuit 32 bits qui équipe le coin-up, a décidé d'adopter une autre stratégie, qui n'est pas sans rappeler celle de Nintendo avec Starwing. Puisque la MD n'a pas la puissance nécessaire pour ce genre de calcul 3D, le constructeur a placé dans la cartouche même le circuit spécialisé qui effectuera tous les calculs à sa place. De même que Nintendo possède son Super FX, Sega dispose désormais d'un outil pour ses prochains jeux en 3D.



VIRTA

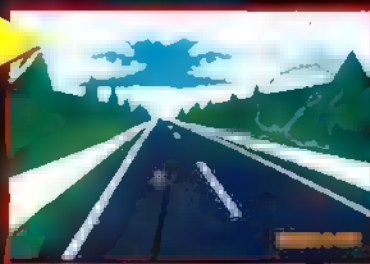
LA MACHINE D'ARCADE?



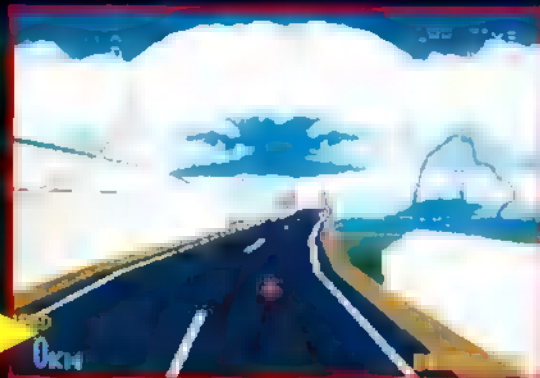
Certes, il ne faut pas espérer qu'un seul chip, aussi performant soit-il, remplace une carte d'arcade dernier cri. Aussi la version Megadrive (à gauche) a-t-elle dû abandonner certaines options de la version arcade (en haut). Le ciel est toujours en bitmap, mais les nuages sont moins finement détaillés. La représentation du circuit est légèrement différente. Chaque objet du décor, tel que les arbres, est constitué d'un nombre plus réduit de polygones, et offre un aspect moins fini que la version arcade.



Les traces de gomme sur la chaussée indiquent combien le freinage a été brusque. Mais c'était vos pneus ou la collision avec un de vos concurrents.



Le circuit le plus célèbre, mais aussi le plus facile du jeu. Vous venez de déboucher d'un virage, allez aborder la ligne droite qui passe par ce pont suspendu. De chaque côté, les falaises d'argile surplombent la route.



SCOOP

LES NOUVEAUX PROJETS DE SEGA!

Virtua Sega n'est que le premier épisode de toute une série de jeux d'arcade faisant appel à la 3D, qui devrait voir le jour cette année. Ils seront probablement repris sur Megadrive, et les plus populaires devraient voir le jour sur le projet Saturn (cf. C+ 22). Voici les plus importants.

•Virtua Daytona: cette course de voitures réalisée par l'équipe de Virtua Racing reprend le même concept en le perfectionnant. La grosse surprise de ce jeu devrait provenir de l'utilisation de matière plaquée en temps réel sur les éléments du décor. Ainsi, les troncs d'arbre, au lieu d'être de simple couleur marron, auront l'aspect de véritables troncs, les murs de pierre des tunnels auront l'apparence du grès...

•Virtua Fighter: c'est le nouveau projet sur lequel travaille Sega. Il s'agit d'un super Street Fighter II, avec des combattants en 3D, des dizaines de coups spéciaux sous des angles de vue époustouflants. Le réalisme des corps humains sera très poussé et n'aura rien à voir avec le corps des mécaniciens que l'on voit s'affairer autour de votre voiture dans Virtua Racing. Un projet sur lequel Sega mise beaucoup!

•Virtua Star Wars: un mega-projet pour une mega-licence! Imaginez les graphismes de vaisseaux en 3D à la Star Blade, de Namco, la possibilité de manier votre appareil et de choisir librement votre itinéraire comme vous conduisez une F1, et non pas selon un parcours précalculé comme les coin-up 3D le proposaient jusqu'à présent... Enfin, imaginez l'impact des séquences issues directement du film! Que la Force soit avec Sega!

LE JAPON EN DIRECT

ZELDA NO

Evénement d'importance, Zelda débarque sur Game Boy. Après avoir connu, sur Super Famicom, un succès incroyable, Nintendo a décidé d'adapter les aventures de Link sur sa console portable. Bien que très proche de la version 6 bits, le scénario de Zelda GB se déroule chronologiquement après l'épisode de la version sur SFC. La paix est revenue sur le royaume d'Hiril. Link est parti en voyage. Il continue son entraînement pour améliorer encore ses techniques de combat. Sur le chemin du retour, le navire à bord duquel il voyage est pris dans une tempête épouvantable. Le bâtiment, après s'être rompu en deux, sombre rapidement. Heureusement, Link réussit à s'agripper à un morceau de bois et, tant bien que mal, regagne le rivage d'une petite île. Lorsque le jeu commence, il est étendu sur la grève de l'île de Korolinto. Une jeune fille, qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la princesse Zelda, se penche sur lui. Elle s'appelle Marine et va l'aider dans sa tâche. Link doit trouver un moyen de quitter l'île afin de regagner Hiral. La première chose à faire est de rechercher son épée. Elle est proche de lui, plus loin sur la grève. Link va bientôt apprendre qu'il lui faut mettre la main sur le poisson du vent. Mais quand il apparaît, il lui faut retrouver les huit instruments de musique qui sont éparpillés dans l'île. La réalisation de Zelda GB est excellente: les graphismes sont fins et clairs, notre héros peut toujours s'emparer d'objets ou les lancer! Un hit en puissance sur lequel nous reviendrons dès sa sortie officielle en France!

LA BOUTIQUE

Comme dans toutes les versions de Zelda, ou comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, vous pourrez à tout moment à autre passer devant une boutique. N'hésitez pas un instant à pousser la porte. Vous y trouve-

rez des objets intéressants qui vous permettront de continuer votre aventure dans de bien meilleures conditions. Elles sont, ici, signalées par la mention "Shop" (en anglais, "magasin"). Merveilleux, non?



N'hésitez pas à rentrer dans ce magasin...

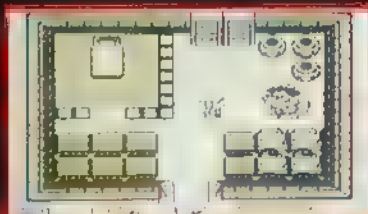
QUELQUES NOUVEAUTÉS

Le créateur de Zelda, qui est aussi celui de Mario, s'est permis de récupérer l'un des ennemis du moustachu de Nintendo pour l'envoyer lutter contre Link!



Grande innovation pour Zelda version Game Boy: pour la première fois, vous découvrirez dans cette cartouche un niveau entièrement sous-marin.

Fouillez dans les maisons, c'est un moyen d'acquérir gratuitement des objets plus qu'utiles pour votre quête.

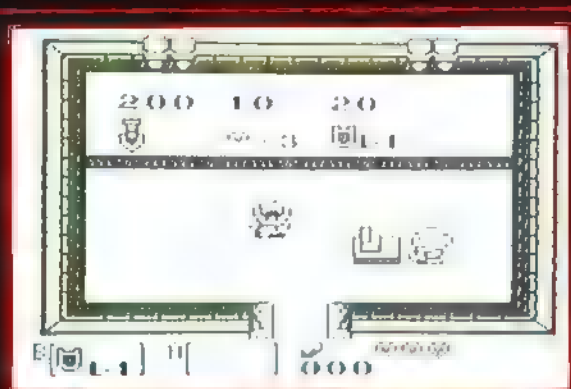


Les phases de combat de Zelda version Game Boy sont traditionnelles. Voici quelques ennemis issus de Mario!

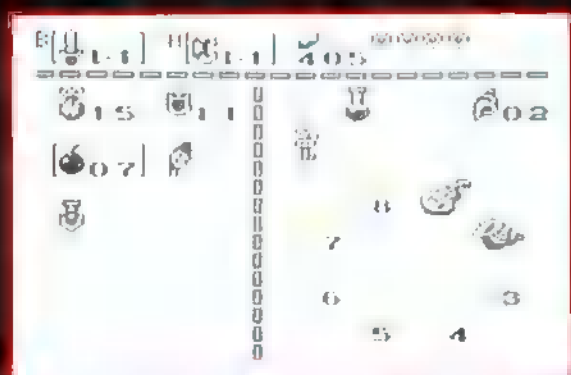
rtage • Reportage • Reportage • Reportage

DENSETSU

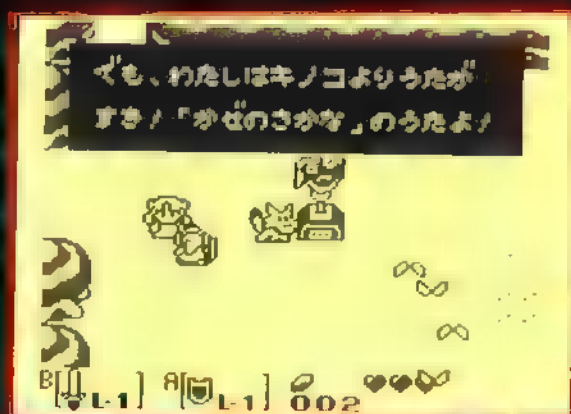
LE JAPON EN DIRECT



... vous y trouverez boucliers, armes et cœur d'énergie.



Ensuite, tout ce que vous possédez apparaîtra bien sûr dans l'inventaire: argent, armes, etc.

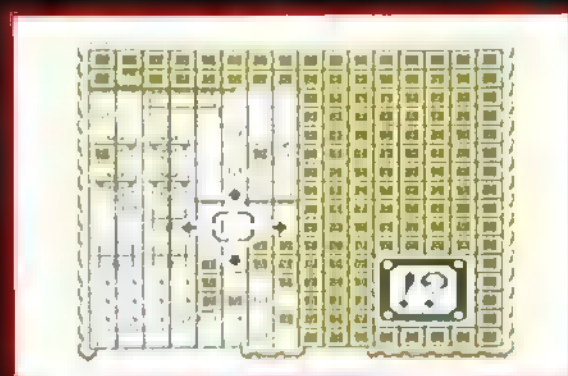


Sur cette version, les textes étaient en japonais. Espérons qu'une version française sera développée, comme c'est prévu. Merci d'avance, M. Nintendo!

L'une des plus belles images de la séquence d'intro. Link lutte en vain contre la tempête sur un navire qui ne va pas tarder à s'échouer...



La carte. Au fur et à mesure que vous progressez dans le monde magique de Zelda, de nouvelles indications viennent compléter cet outil indispensable.



POUR JOUER + et - CHER
ECHANGEZ VOS JEUX
DANS LES MEILLEURS CONDITIONS
AVEC SWAPER l'échangeur!



Nouvelle formule!
Un service unique!
Super efficace!
Super pratique!
pour 30 € par jeu

Demandez vite la documentation contre 1 timbre à :

JMB DIVERDIST

101, avenue du Gal Leclerc - 75014 Paris

Ou sur minitel : 3615 MINIDOC puis SWAPER



Oui, je désire recevoir les nouvelles conditions du service SWAPER pour l'échange de mes jeux vidéo sur console.

Nom : Prénom :

Adresse :

YUNEMEGATA

PAR UNE NUIT DE PLEINE LUNE...

Yunemegata est un jeu étrange ■ impressionnant, par l'atmosphère onirique qui s'en dégage. Le scénario est dépayçant à souhait. Par une nuit de pleine lune, deux enfants, un garçon ■ sa petite sœur, découvrent un surprenant papillon qui volette autour d'un bouquet de fleurs. Il se dirige vers une vieille demeure. La petite fille court derrière ■ ■ y pénètre à sa suite. La mystérieuse bâtisse, isolée au bout du champ, est en fait un piège. Vous dirigez le frère, à la recherche de votre sœur, ■ devez tout tenter pour échapper à ce traquenard.



Cette pièce abrite une fabuleuse collection de papillons. Est-ce là que vous trouverez un indice pour la suite de l'aventure?

LA DIGIT VIDEO: LE REVE DEVIENT REALITE

La réalisation de Yunemegata est impressionnante. Basé sur le concept de Night Trap, mais avec un système quelque peu différent, ce CD-Rom est entièrement construit autour de séquences vidéo qui ont été filmées dans une vraie maison, puis digitalisées. Nul besoin d'icônes pour les déplacements. Vous évoluez grâce à la manette. Par exemple, vous faites face à une porte fermée: une pression du joystick vers le haut, et la porte s'ouvre. Vous découvrez progressivement la pièce. Une nouvelle pression dans la même direction et vous pénétrez plus avant, les murs défilent de chaque côté. Vous pouvez choisir une nouvelle direction, vous rapprocher d'un objet... On a vraiment l'impression d'être aux commandes du jeu, d'explorer réellement soi-même la bâtisse, comme si on commandait un robot retransmettant en direct ce qu'il voit grâce à sa caméra! C'est nettement plus agréable et réaliste que le système utilisé habituellement dans les jeux sur ordinateur où chaque pièce, chaque emplacement du jeu est représenté par une image statique. Là, tout n'est que mouvements et animations!

Yunemegata, par l'atmosphère et l'ambiance spéciale qu'il dégage, peut être comparé à une sorte de 7th Guest (le célèbre jeu sur CD-Rom de Virgin pour PC) à base non pas d'images en 3D créées sur ordinateur, mais de séquences vidéo digitalisées.



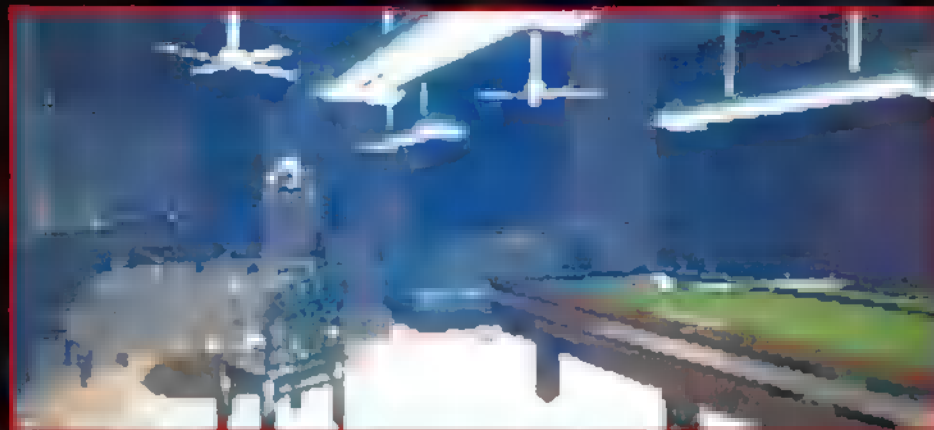
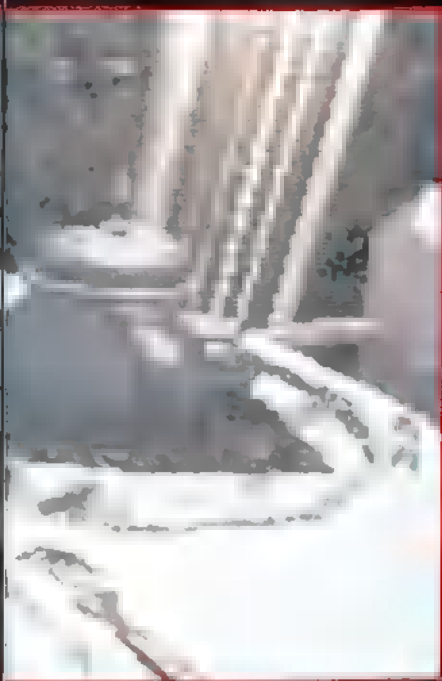
Le thé est servi. Manifestement, on attendait votre visite. Bien que le gâteau ait l'air appétissant, je ne m'y risquerais pas!



GATA



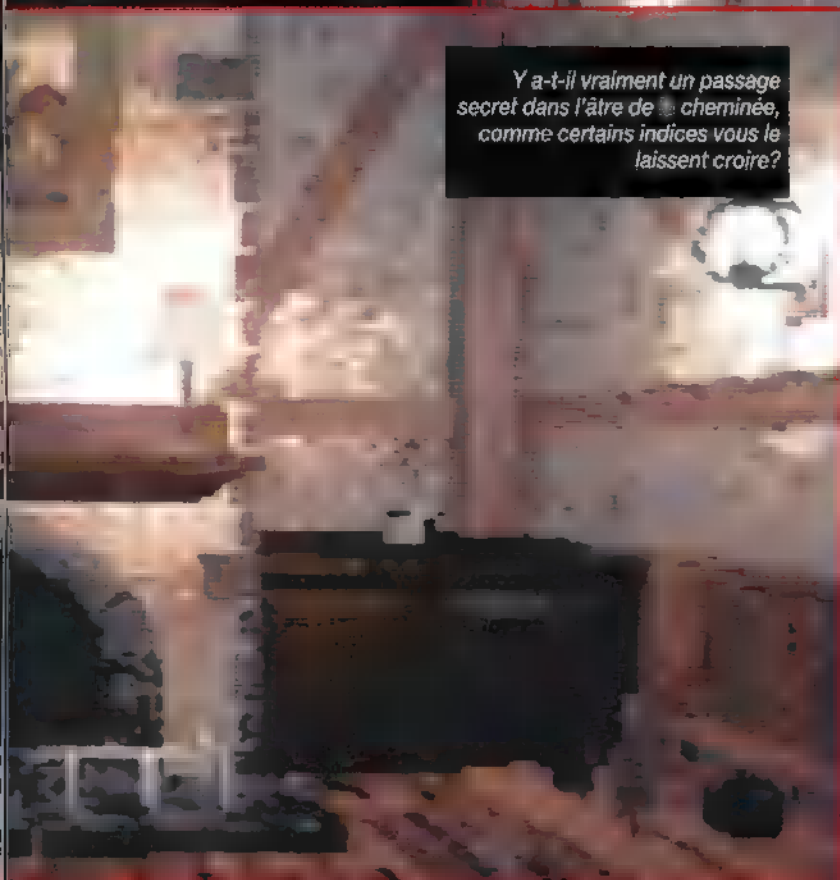
LE JAPON EN DIRECT



Cette table de billard n'est pas sans rappeler la séquence 7th Guest. Dommage que, sous la forme d'un papillon, vous ne puissiez faire une petite partie.



L'escalier principal trône au centre de l'entrée. Il vous mènera à la galerie circulaire du premier étage, sur laquelle donnent la plupart des pièces de la maison.



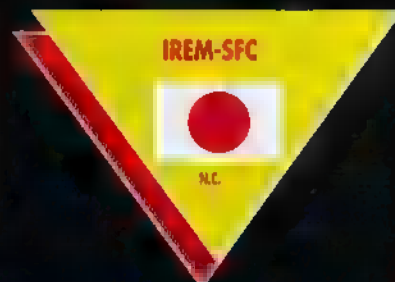
Y a-t-il vraiment un passage secret dans l'âtre de la cheminée, comme certains indices vous le laissent croire?

UN JEU RAPIDE... GRACE A LA COMPRESSION DE DONNEES

Les animations ne sont pas plein écran (à peu près le tiers sur une MD japonaise), mais occupent une surface nettement plus importante que dans Night Trap par exemple. Le jeu est donc basé sur une succession de séquences animées. Vu la taille de l'aventure qui vous attend, un support tel que le CD-Rom n'était pas de trop. De plus, les programmeurs de Sega ont réussi à réduire considérablement la durée d'accès à l'information. Le joueur ne passe pas son temps à attendre que l'animation demandée soit chargée, comme c'est si souvent le cas dans les jeux sur CD-Rom. Une seule explication à ce miracle: la compression de données! Grâce à cette technique, les animations occupent moins de place sur le CD-Rom et sont chargées plus rapidement. La palette de couleurs n'est, malheureusement, pas assez vive et légèrement tramée. Mais cela n'est pas gênant dans l'ensemble.

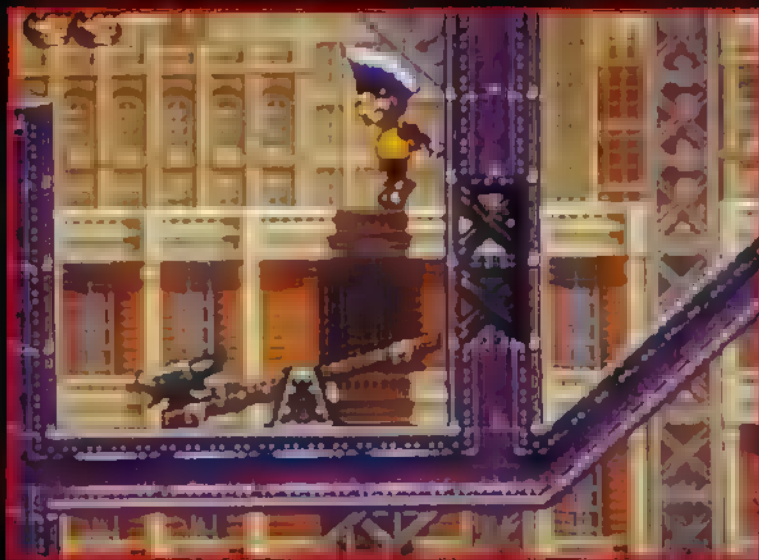
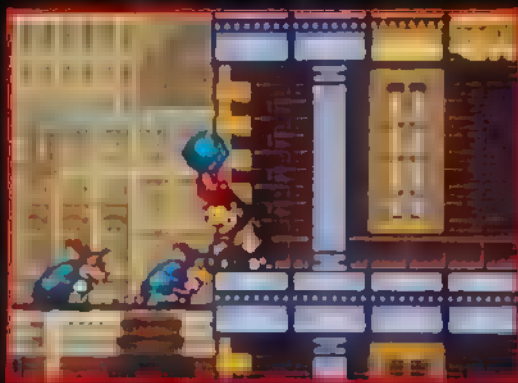
ROCKY RODENT

Dans ce nouveau jeu de plates-formes d'Irem, vous incarnez une sorte de rongeur, Rocky Rodent, et allez devoir vous frayer un passage tout au long de niveaux bourrés de sales bestioles, qui n'ont qu'une idée en tête: vous dévorer tout cru! Heureusement, vous disposez de sérieux atouts pour éviter cette funeste issue. Votre chevelure "punk" se révèle une arme redoutable. Grâce à une série de bonus que vous rencontrez sur votre chemin, sous la forme de spray ou autres aérosols, vous modifiez votre coiffure ainsi que sa couleur. Elle peut varier du simple iroquois bleu, qui vous servira à "éventrer" vos adversaires, à la version ressort ou masse d'armes, qui vous permet de liquider tous les gêneurs à distance.



La ruse est très souvent nécessaire pour progresser. En effet, il ne s'agit pas de foncer, mais plutôt de chercher des stratégies gagnantes.

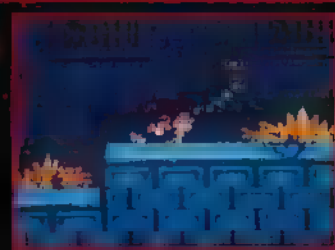
Les toits de ces immeubles sont généralement assez malfamés, mais cela n'arrête pas un rongeur de choc tel que vous.



UNE BANANE D'ENFER!

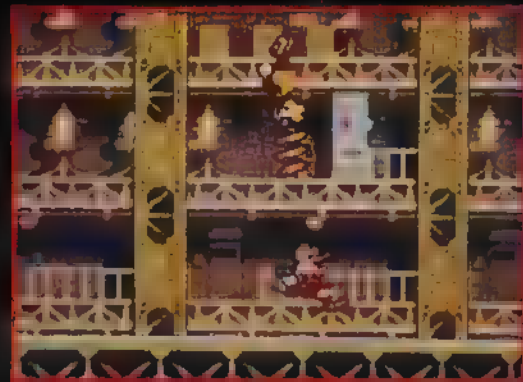
Grâce à votre chevelure, vous allez venir à bout de la plupart de vos ennemis. Voici quelques exemples de coupe utile.

La coiffure masse d'armes est particulièrement adaptée pour combattre ces espèces de sauriens. Elle se déploie sur le sommet de votre crâne et va frapper l'ennemi.



Regardez ce spray: c'est grâce à cet item que Rocky va pouvoir modifier sa chevelure et, ce fait, s'armer différemment selon l'adversaire qui lui fait face.

Décidément, la mise en plis de Rocky le tire toutes les situations périlleuses: ici, vous jouez la mouroite à distance!

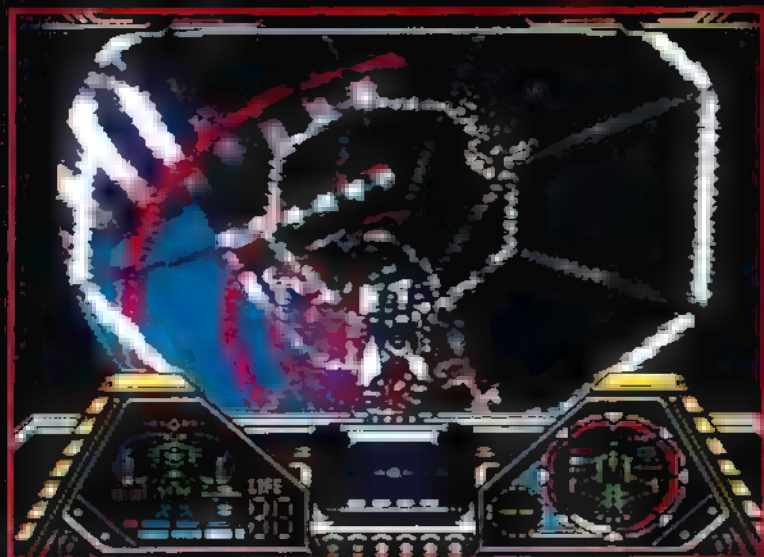


ACCELBREED

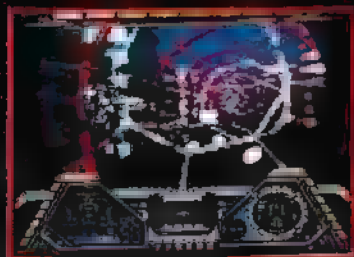
Ce CD-Rom est le premier de cet éditeur pour la console de Sega. Scénario: Tomy est une société spécialisée dans les jouets pour enfants. Les trois quarts de sa production consiste en des poupées, maquettes ou autres robots transformables. Récemment, devant le succès remporté par les jeux vidéo face aux jouets traditionnels, Tomy a décidé de créer un département chargé de concevoir des jeux pour consoles. Dans Accelbreed, vous incarnez un robot à la Goldorak-Gundam qui peut prendre également l'apparence d'un jet. Vous patrouillez au sein d'innombrables galeries qui relient les différents points de la planète. Ces tunnels sont également fréquentés par les appareils de l'adversaire, lesquels feront tout pour vous anéantir. Vous disposez de deux types d'arme: un canon et des sortes de roquettes. Mais vos plus formidables alliés seront sans aucun doute la facilité et la vitesse avec lesquelles vous pouvez pivoter tout autour des parois du tunnel pour éviter les tirs adverses.



L'ennemi vient d'apparaître au centre du boyau dans lequel vous évoluez. Un écart sur la gauche pour éviter son tir, et feu à volonté!

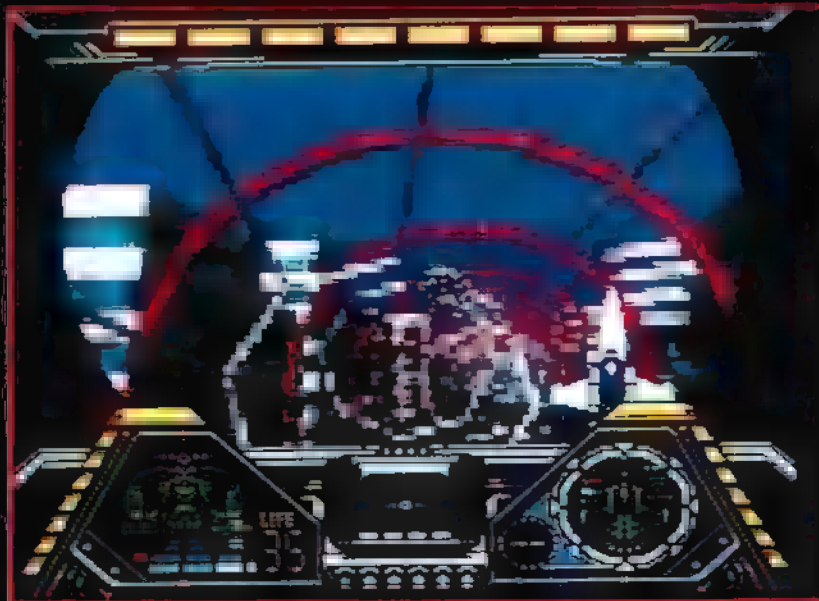


La maniabilité du robot est remarquable. Par contre, il est parfois difficile de garder la tête sur les épaules, surtout lorsque l'on effectue un "roulé" comme celui-ci!



Canon ou roquette, il faudra bien sûr économiser les munitions. N'hésitez pas à louvoyer sans cesse pour éviter les attaques ennemies.

Le tableau de bord est précis... Mais aurez-vous le temps de prendre en compte les données qu'il affiche au plus fort de la bataille? Pas toujours!



AMIE
LE PRO.

LES PLUS BEAUX JEUX
D'OCCASION ...
AUX MEILLEURS PRIX

NINTENDO

CONSOLE NES

CASTLE VANIA I	90 F
CASTLE VANIA II	90 F
CORRA TRIANGLE	90 F
DOUBLE DRAGON I	90 F
DOUBLE DRAGON II	90 F
METAL GEAR	90 F
MEGA MAN I	90 F
MEGA MAN II	90 F
QUANTUM FIGHTER	90 F
ROBOCOP	90 F
SUPER MARIO BROS I, II et III	90 F
STRIDER	90 F
THE ADVENTURES OF YU-UYO	90 F
TOP GUN	90 F
TURTLES NINJA	90 F
ZELDA I et II	90 F

CONSOLE NES (occasion)

CONSOLE NES (occasion)	200 F
------------------------	-------

CONSOLE GAME BOY

CASTLE VANIA	150 F
BATMAN	150 F
DYNABLAST	150 F
GHOSTBUSTER	150 F
HUNSON HAWK	150 F
ROBOCOP	150 F
SUPER MARIO LAND	150 F
SUPER KICK OFF	150 F
TURTLES FALL OF THE FOOT CLASH	150 F
THE ADAM FAMILY	150 F
WORLD BEACH VOLLEY	150 F
CONSOLE (occasion)	250 F

CONSOLE SUPER FAMICOM

ANOTHER WORLD	250 F
ADAM'S FAMILY	250 F
CONTRA 3	250 F
GHOUK'S N° GHOST	250 F
LEMANING	250 F
PILOT WINGS	250 F
ROAD RUNNER	250 F
R TYPE	250 F
TURTLES 4	250 F
AMAZING TENNIS	300 F
AXELAY	300 F
BATMAN RETURNS	300 F
BEST OF THE BEST	300 F
CASTLEVANIA 4	300 F
FINAL FIGHT	300 F
JOE & MAC 2	300 F
MARIO KART	300 F
MAGICAL QUEST	300 F
PRINCES OF PERSIA	300 F
SPIDERMAN VS 2 MEN	300 F
SUPER SOCCER	300 F
SUPER TENNIS	300 F
ZELDA 3	300 F
ADAM'S FAMILY 2	390 F
DEAD DANCE	390 F
FATAL FURY	390 F
FINAL FIGHT 2	390 F
JAMMY CONNORS	390 F
SONIC BLASTMAN	390 F
STAR FOX	390 F
STAR WARS	390 F
CONSOLE (occasion)	400 F

Chèque de 30 Francs*

à déduire sur achat d'une cartouche d'occasion SUPER FAMICOM

SEGA MEGADRIVE :

BATMAN	100 F	SONIC 2	200 F
CRACK DOWN	100 F	TALESPIR	200 F
DI BOY	100 F	TATMANIA	200 F
GOLDEN AXE 2	100 F	III	200 F
LAST BATTLE	100 F	WORLD OF ILLUSION	200 F
SHADOW DANCER	100 F	WING OF WAR	200 F
STAR CRUISER	100 F	ZERO WING	200 F
STREET OF RAGE	100 F	ANOTHER WORLD	300 F
STRIDER	100 F	CAPTAIN AMERICA	300 F
SUPER HANG	100 F	COOL SPOT	300 F
VAPORTRAIL	100 F	ECCO THE DOLPHIN	300 F
VALIS 3	100 F	FLASHBACK	300 F
WRESTLE WAR	100 F	FATAL FURY	300 F
WHIP CRUSH	100 F	GLOBAL GLADIATORS	300 F
WORLD ITALIA 99	100 F	THE HUMANS	300 F
ALEX KIDD	200 F	JUNGLE STRIKE	300 F
ALISA DRAGON	200 F	ROAD RASH 2	300 F
BATMAN RETURNS	200 F	STREET RAGE 2	300 F
JEWEL MASTER	200 F	SKINNING IN THE DARKNESS	300 F
DUNGESN ET DRAGONS	200 F	THUNDER FORCE 4	300 F
JOE MADDEN III	200 F	TINY TOONS	300 F
OUT RUN	200 F	TURTLES 4	300 F
PHANTASY STAR 2	200 F	CONSOLE (occasion)	400 F
PHANTASY STAR 3	200 F		
SHADOW OF THE BEAST 2	200 F		

Chèque de 20 Francs*

à déduire sur achat d'une cartouche d'occasion SEGA

* 1 seul chèque sera pris en compte, par achat. Ces chèques ne sont pas cumulables.

AMIE rachète ou échange vos jeux vidéo

Boutique AMIE LE PRO

11, Bd Voltaire 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL I TEL

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI			

POSTE 60 F / TRANSPORTEUR 100 F Par colis / C.R. 80 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE DATE D'EXP.

DATE SIGNATURE

C+23

35 CONSOLES +

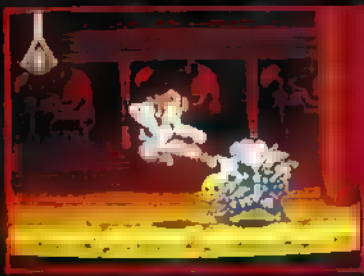
GARODENSETSU

Garôdensetsu, plus connu sous le nom de Fatal Fury, signifie en japonais "légende du loup affamé". C'est l'un des titres forts de SNK. Sur Neo Geo/MVS, ce jeu de combat de rue avait connu un succès important auprès des joueurs. A tel point que SNK avait réalisé un second épisode, baptisé fort originalement... Garôdensetsu II! Puis le jeu a été adapté sur Super Famicom. Il connaîtra une nouvelle jeunesse avec l'arrivée, à la fin de l'année, d'une version pour PC Engine. Mais attention! Il ne s'agit pas d'une "vulgaire" énième version de ce jeu, mais bien d'une cartouche qui innove réellement. En effet, grâce à son Arcade Card System, Hudson et NEC vont pouvoir offrir aux joueurs des produits au meilleur rapport qualité/prix qui soit sur le marché. Imaginez des jeux de la qualité de ceux que nous propose habituellement SNK sur Neo Geo au prix de ceux distribués pour des consoles PC Engine Duo! La mémoire importante de l'Arcade Card lui permet d'afficher des graphismes somptueux, quasiment identiques à ceux du jeu original. Les décors, les personnages... tout paraît identique! Hudson compte commercialiser les jeux 6 000 yens (soit environ 300 F) et la Duo vaut un peu près 1 500 F. Ces chiffres sont à comparer au prix d'une Neo Geo (environ 2 000 F) et d'une cartouche SNK (un peu moins de 1 000 F). Bref, avec ce système, on peut avoir la qualité graphique des jeux Neo Geo sans avoir à déboursier le prix de la "Rolls des consoles"!

LES PROCHAINS JEUX

Pour le moment, trois jeux, adaptations de succès sur Neo Geo, sont prévus. Le premier est, bien sûr, Garôdensetsu II (ou Fatal Fury II) qui devrait être commercialisé vers la fin de l'année au Japon. Ensuite, devrait voir le jour Ryuko no Ken en janvier 94. Enfin, World Heroes II sera commercialisé au cours de l'année prochaine.

D'après ces titres, on peut avancer quelques hypothèses. Tout d'abord, ces jeux sont assez similaires: ils appartiennent tous à la catégorie des jeux de combat de rue. SNK possède à son catalogue la plupart des genres de jeu que l'on trouve en arcade, des simulations sportives aux jeux de tir genre Nam 75. Pourtant, aucun de ces types n'a été annoncé. Première explication plausible: ce type de jeu étant le plus populaire en ce moment au Japon, c'est logique que le choix d'Hudson se soit porté sur eux. Mais il est probable que l'Arcade System, en apportant plus de mémoire et donc de meilleurs graphismes, reste cependant incapable de concurrencer la qualité de la Neo Geo dans tous les autres domaines (effets spéciaux, rotations, zoom hard sur les sprites...).



Ryuko no Ken, attendu pour janvier 94. Ici la baston haute couleur!



Cela s'appelle "brûler d'envie de finir au tapis".

UN ACCORD DE POIDS

En signant un accord avec SNK, un des acteurs majeurs des jeux d'arcade, Hudson a réussi un coup de maître! La réputation des jeux Neo Geo est suffisamment importante pour attirer une nouvelle clientèle vers la PC Engine. Après avoir commencé à licencier ses jeux sur consoles Megadrive et Super Famicom, puis après l'accord récent avec 3DO (voir dossier 3DO dans ce numéro), SNK semble avoir vraiment opté pour une politique d'ouverture.

L'entente semble avoir porté sur une série de trois titres. Suivant les résultats, il est possible qu'un nouvel accord concerne de nouveaux jeux, techniquement adaptables sur la PC Engine. Hudson a clairement indiqué qu'il réservait l'Arcade System non pas à la création de futurs jeux originaux, mais à l'adaptation de jeux d'arcade.

Le coup spécial de Kim est difficile à parer, surtout si l'on s'est rapproché de lui pour effectuer une attaque.



Joe Higashi, beau la menacer du doigt, ce n'est pas ça qui va arrêter l'éventail d'acier de Shiranu.

U II

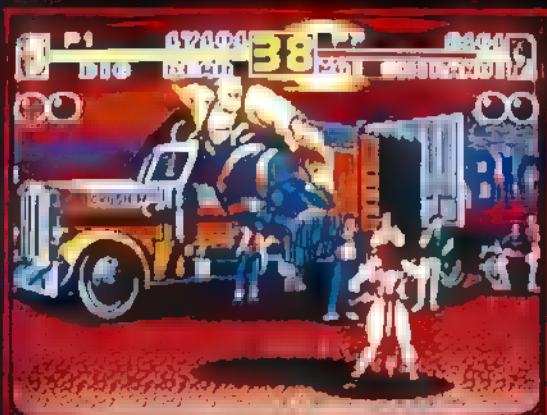
HUDSON-PCE



décembre
au Japon

L'ARCADE CARD SYSTEM

Ce nouveau système, qui a été mis au point par Hudson et NEC Home Electronics, est composé de deux parties. Un adaptateur, fixé dans le connecteur cartouche de la PC Engine Duo (ou Duo R), est relié par un câble à un petit boîtier dans lequel on insère la carte contenant le jeu. La mémoire de la carte est de 16 Mega. Associée au 2 Mega de la PC Engine Duo, elle permet d'atteindre 18 Mega et de dépasser les limites de la mémoire vidéo de la console de NEC. La capacité de la mémoire vidéo a un rapport direct avec les qualités graphiques, le nombre des animations et la grosseur des sprites. Grâce à ce système, les programmeurs d'Hudson ont pu dépasser les limites usuelles de la PC Engine et réaliser une conversion de Garôdensetsu II aussi convaincante.



En haut, Garôdensetsu II, alias Fatal Fury II, sur PCE; en bas, Fatal Fury II sur Neo Geo. Grâce à l'Arcade Card System, le rendu graphique de la version PCE est à la hauteur de celui de la Neo Geo. Et pour moins cher!

INTERDIT AUX NANAS !

TOUT CE QUE
TU DOIS SAVOIR

POUR ASSURER
AVEC LES FILLES !



Tu veux briser la glace de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du... et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

36 70 21 07

gagnez avec CANAL 21



Un appareil photo

36 68 21 01



La cassette vidéo
de Malcolm X...

36 68 21 01



Une console Sega

36 68 21 02



La cassette vidéo de Alien 3



Un magnétophone de
"MAMAN J'AI RATÉ L'AVION"

36 68 21 02



Un Gameboy

- Des vidéos :
Arrested Development,
New Kids on the Block...

Concours Musique
36 68 21 06
gagnez

- Des CD :
The Clash,
Depeche Mode,
Georges Michael &
The Queen,
U2 Zoozopa,
Patrick Bruel...

- 2 billets pour les concerts de :
Lenny Kravitz,
UB 40 à Bercy.

stars secrets
36 70 21 06
Tous les potins
sur vos stars préférées

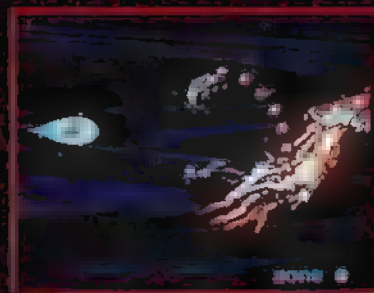
et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémedia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 08.

CODE MEDIA

DARIUS FORCE

Avec ce titre, Taito réalise la conversion sur Super Famicom d'un de ses hits d'arcade sorti voilà quelques années. Il s'agit d'un shoot-them-up pur et dur, dans lequel vous pilotez un vaisseau de combat. Vous traversez la moitié d'une galaxie, qui est aux mains de l'ennemi. A chaque fin de niveau, le programme vous laisse le choix de votre prochain itinéraire, ce qui vous permet de rejouer plusieurs fois les passages désirés sans rencontrer exactement les mêmes boss. Ceux-ci sont généralement splendides: créatures de métal, ils reprennent l'apparence des habitants de l'océan. Vous combattrez ainsi des poulpes, des baleines gigantesques, des crabes aux pinces acérées... Des objets vous permettent d'accroître la puissance de vos tirs, et même de vous protéger temporairement des tirs de l'ennemi.

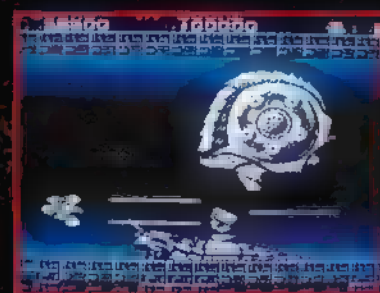


TAITO-SFC

sept.
du
Japon

Calamar rôti au menu! Les techniques de combat varient en fonction de l'adversaire. Mais calme et sang-froid seront vos principaux atouts.

Darius a été adapté sur presque toutes les machines, après un succès important en salle d'arcade depuis quelques années.



MONSTRES EN TOUT GENRE

Qu'il s'agisse des boss de fin de niveau ou des adversaires qui vous bloquent sans cesse le passage, tous vos ennemis sont superbes et... dangereux!

Tapi au cœur d'immeubles, ce boss de fin de niveau bardé de métal vous attend. Ne vous laissez pas distraire par les projectiles qu'il vous lance, car le principal danger, c'est sa queue.



Protégé par un champ de force, vous vous apprêtez à affronter une seiche impressionnante. Admirez les graphismes de ce monstre... Et encore, vous ne profitez pas ici de l'animation!



Une des caractéristiques de Darius est de vous opposer à une série de monstres d'acier, sortis tout droit d'un bestiaire aussi fantastique que marin.

PREPARE-TOI !



Acclaim®

ARENA **FLYING HOLE**

MORTAL KOMBAT® IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ©1992 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. ACCLAIM® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



SUPER NINTENDO



SEGA



SEGA



GAME BOY



SEGA

3615

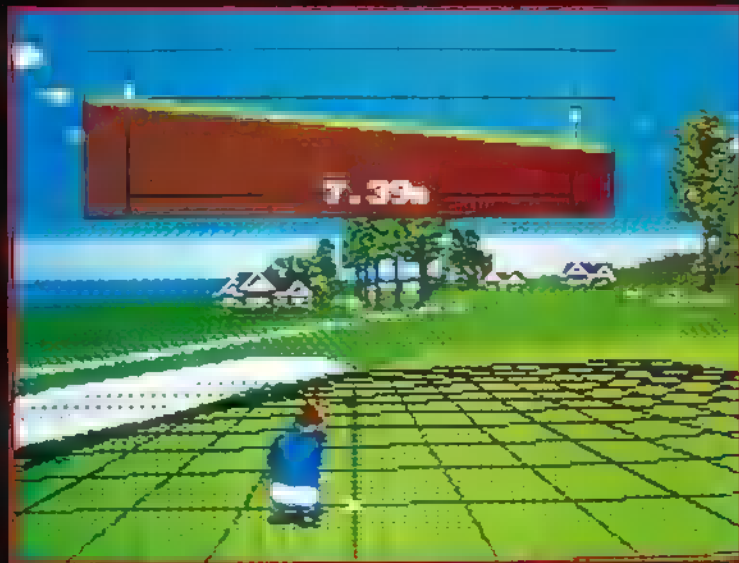
Acclaim

Des actions, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

PEBBLE BEACH GOLF



Cette simulation de golf rappellera sans doute quelque chose aux possesseurs de Super Famicom. Il s'agit d'une conversion d'un jeu de golf développé à l'époque par T&E Soft. Sa particularité réside dans la représentation du célèbre parcours de golf américain – d'où le titre – en 3D. Il s'agit d'un des rares jeux qui, avant même l'apparition du circuit FX de Nintendo (celui de Starwing!), proposait des représentations graphiques en 3D. Moins puissant que le FX, ce circuit DSP permet au programme de recalculer très rapidement le rendu du terrain, à chaque fois que l'on déplace la balle. La visualisation originale représente le terrain d'une façon un peu géométrique, effet contrebalancé par l'utilisation de sprites bitmap pour le reste du décor (végétation, joueurs, bâtisses...). Un joueur professionnel américain suit votre progression. Sa tête apparaît dans une fenêtre qui s'ouvre de temps en temps au centre de l'écran, pour vous conseiller de prendre tel ou tel club, critiquer votre dernier coup ou vous donner des infos sur le terrain.



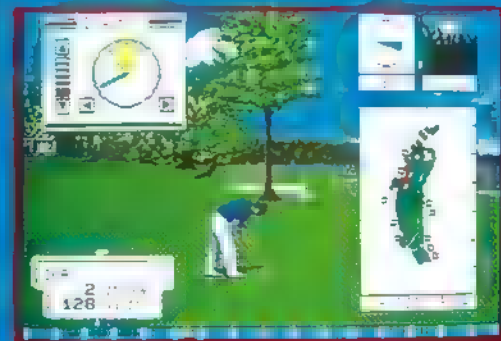
Vous attaquez une partie difficile! La fin est proche, et l'apparence du terrain devient capitale. Pour en avoir une meilleure évaluation, vous vous êtes accroupi. Le programme a "maillé" le sol pour vous permettre d'en saisir plus facilement les variations.



Un sportif en plein effort! La fluidité des animations, même si celles-ci ne sont pas primordiales dans ce type de jeu, donne beaucoup de réalisme à la partie.

DES ATOUTS BETON

Cette simulation bénéficie de presque tous les atouts graphiques indispensables à la réalisation d'un bon jeu de golf. Les paramètres sont toujours visibles à l'écran. Si vous ratez votre coup, impossible de mettre en doute la fiabilité du programme...



Le programme a "maillé" le sol pour vous permettre d'en saisir plus facilement les variations.

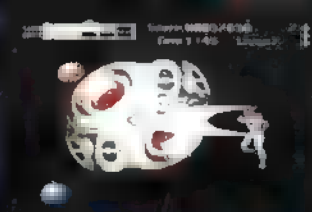
Vous voulez **nettoyer** le cosmos?

Alors **prévoyez**

SEGA

quelques heures de **jeu**

CAPCOM



STRIDER II



Disponible sur Mega Drive et Master System. Bientôt sur Game Gear.

Strider revient sur vos écrans pour liquider le mal. ■ Frayant son chemin à travers les 5 redoutables niveaux du jeu, il devra vaincre toutes sortes de monstres issus de l'imagination maléfique du Maître. ■ Vous êtes Strider. Le but final de votre quête de nettoyage...affronter le méchant Grand Maître. ■ Strider II est plus grand, plus excitant, plus varié que jamais. ■ Strider II: nous vous fournissons l'armement. A vous de faire le nettoyage.

U.S. GOLD

LES STUDIOS SEGA US

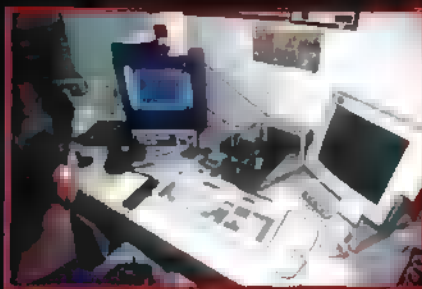


San Francisco. Le Golden Gate.

Pour le lancement du Mega CD, Sega France a organisé un voyage de presse en Californie. L'occasion inespérée pour notre grand spécialiste Banana San de pénétrer dans les centres de recherche et de développement des plus prestigieux éditeurs américains, Sega of America bien sûr, mais aussi Interplay et Virgin. D'Eternal Combat à Jurassic Park, cette "excursion" nous a permis de nous rendre compte de l'importance des moyens mis en œuvre pour vous concocter des jeux béton, notamment pour les développements Mega CD. Enquête...

PHOTOS: GILLES KLEIN © SIPA PRESSE

LE STUDIO DE DEVELOPPEMENT DE JURASSIC PARK: GRANDIOSE!



Les tests d'une cartouche en cours de développement.

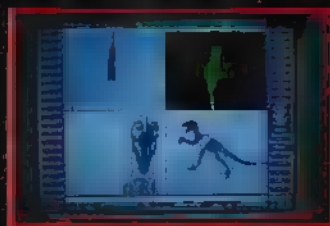
Pour faire un jeu Mega CD, ou plutôt pour faire sérieusement un Mega CD, il faut des moyens autrement plus importants que ceux consacrés à un simple jeu sur cartouche. En effet, l'intégration de séquences vidéo animées, la réalisation de véritables mélodies sonores en qualité audio CD, le recours à des digitalisations comme décors, l'utilisation plus en plus fréquentes de séquences 3D... tout cela demande des investissements en hommes et en matériel colossaux. Avec l'émergence de machines multimédia (Mega CD, 3DO, projet Saturne, projet Tetsujin...),

les éditeurs sont obligés de voir "grand" et de créer de véritables studios de développement. Ces pôles de créativité regroupent des talents dans des domaines aussi divers que l'animation (Virgin et Sega ont, par exemple, recruté des personnes qui travaillaient précédemment pour Walt Disney), le montage vidéo, le bruitage, la composition musicale et, bien sûr, la programmation.

50 PERSONNES POUR DONNER VIE AUX DINOSAURES.

Les équipes travaillant sur des projets CD-Rom atteignent facilement des effectifs d'une cinquantaine de personnes. L'exemple le plus concret est certainement la réalisation de Jurassic Park sur Mega CD. C'est dans les locaux du Sega CD Studio qu'a été conçue la version Mega CD de Jurassic Park. Comment? Grâce à des stations de travail Silicon Graphics (ordinateurs très puissants) qui ont permis de récupérer directement les graphismes et les animations utilisés par Spielberg pour le film, avant de les adapter au format MCD.

Sur l'écran des Silicon Graphics, les animations récupérées du film donnent vie aux dinosaures.



LE CINEMA DANS VOS CONSOLES!

Autre élément indispensable à la réussite d'une super-production sur CD-Rom: une collaboration étroite avec les studios de cinéma. C'est la raison pour laquelle les différentes compagnies que nous avons visitées étaient toutes basées en Californie. Et les grands jeux reprennent de plus en plus des licences. Que cela soit l'adaptation très prometteuse du dessin animé Aladdin par Virgin (qui s'inspire très fortement des animations de la version originale grâce à une technique d'animation exclusive), ou encore celle de StarTrek d'Interplay, les nouvelles possibilités graphiques et sonores des consoles multimédia permettent la mise au point de jeux de plus en plus proches de la version cinématographique ou télé. Pour conclure sur ce sujet, ne loupez pas notre preview de Jurassic Park (MD) ou nos news concernant le film "Denis la Malice".

Un programmeur est en train de mettre la dernière main à Eternal Combat, le futur concurrent de SFII made in Sega. Derrière lui, on peut voir des graphismes de personnages du jeu.



LA NOUVELLE MEGA CD2 !



Pour jouer c'est facile, appelle vite au
36.68.98.01
Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 255



LA SUPER NINTENDO !



Pour jouer c'est facile, appelle vite au
36.68.98.01
Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 255

LA CONSOLE NEO-GEO !



Pour jouer c'est facile, appelle vite au
36.68.98.01
Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 255

**NOUVEAU !
GRACE A TON TELEPHONE,
TU PEUX GAGNER TOUS
CES SUPER CADEAUX !**



DES SUPER CARTOUCHES DE JEUX !



Pour jouer c'est facile, appelle vite au
36.68.98.01
Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 255

BUBSY est distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

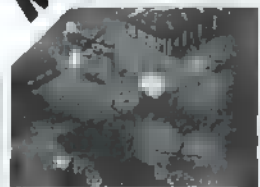
1
MEGADRIVE

La Console Mégadrive

+ 1 jeu (Strider ou D.R. Supreme Court ou Spiderman selon disponibilité) + 1 manette

695F

LE TOP 5 MICROMANIA



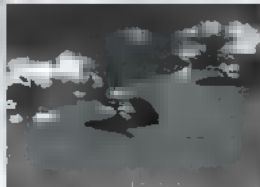
JUNGLE STRIKE

La suite de Desert Strike mais complètement différente : 50 missions, 9 compagnies, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal !



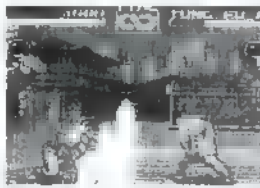
FLASHBACK

Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !



COOL SPOT

Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer ! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega Hit !



FATAL FURY

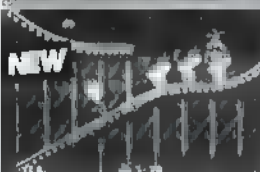
A 2 joueurs en duel "amicale", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

AMAZING TENNIS

3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

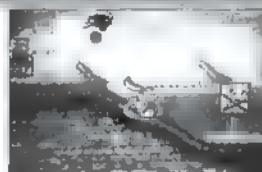


LES JEUX DE PLATEFORME



Bubsy

Vous incarnez un chat complètement fou, il ne connaît aucune discipline, il devra parcourir des clairières regorgant de passages secrets, des fêtes foraines, des carrières...



Tiny Toon

Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



X-Men

Un jeu réunissant les héros des Marvel Comics ayant tous des pouvoirs fantastiques. Vous choisissez un des héros et combattez des mutants ayant mal tourné !

LES JEUX D'ARCADE



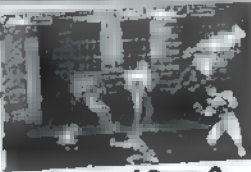
Turtles Ninja

La Statue de la Liberté a disparu ! Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schrader comment se battent nos Tortues Ninja : Kowabunga !!!



Micro Machines

Faites courir des micro bolides, hélicoptères, hors bord, tanks, et voitures de formule 1. Filiez à toute allure dans des bacs à sable, sur des tables de billard et des pupitres d'école !



Street of Rage 2

Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques : puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis.

LES JEUX D'AVENTURE



Jurassic Park

Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu se déroule de manière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !



Another World

L'adaptation du Hit que fut Another World de Delphine Software sur votre Mégadrive. Une aventure démente où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement...



Phantasy Star 3

Un jeu d'aventure extraordinaire. Les forces du mal règnent : combattez à l'épée, au couteau... Explorez les 7 rayons, certains sont amicaux, d'autres beaucoup moins.

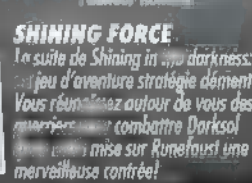
Le Mégavideo Show

Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo

GRATUIT

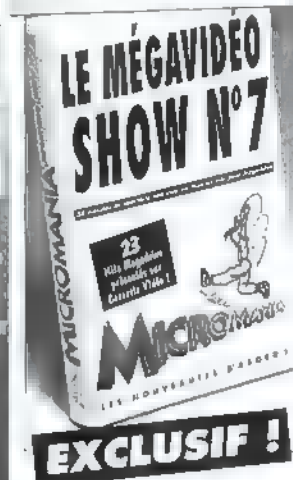
pour 600 F d'achats (offre non cumulable)

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



SHINING FORCE

La suite de Shining in the Darkness. Ce jeu d'aventure stratégique dément vous réunira autour de vous des héros pour combattre Darksol. Une mise sur Runefest une merveilleuse contrée !



EXCLUSIF !

Les Promotions Mégadrive

Megalomania	399F	199F
Wonder Boy	399F	199F
NHL Hockey	399F	199F
Crueball	399F	199F
Sunset Riders	399F	199F
Lotus Turbo Chall.	399F	199F
Lemmings	399F	199F
Speedball 2	399F	199F
Atomic Runner	399F	199F
Ghouls'n Ghosts	399F	199F
Batman Revenge	399F	199F
Leader. Golf	399F	199F
Battle Toads	399F	299F



D'enfer !! MICROMANIA Combattants de du jeu Mortal



MORTAL KOMBAT Mégadrive

* Offre de lancement valable dans la limite des stocks disponibles

Les Jeux Méga CD à venir

Thunderhawk (Sim. Vol)
Wonder Dog (Plateforme)
After Burner 3 (Arcade)
Batman Returns (Action)
Black Hole Assault (Action)

Chuck Rock (Plateforme)
Cobra Command (Simulation)
Ecco le Dauphin (Action)
Final Fight (Combat)
Hook (Plateforme)
Jaguar XJ 220 (Course auto)

Night Trap (Aventure)
Prince of Persia (Action)
Road Avenger (Course auto)
Robot Aleste (tir)
Sawer Shark (Action)
Sherlock Holmes (Réflexion)
Sherlock Holmes 2 (Réflexion)

NOUVEAU

Le Méga CD + Road Avenger 1990F

Night Trap
Un jeu d'aventure-action au graphisme incomparable



Thunderhawk

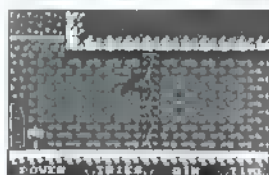
Une révolution dans le domaine de la simulation de vol



Wonderdog : Un jeu de plateforme superbe

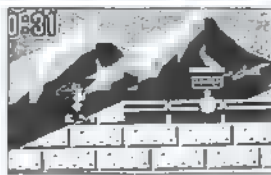
Compatible avec la Mégadrive 1 et la Mégadrive 2

LE TOP 5 MICROMANIA



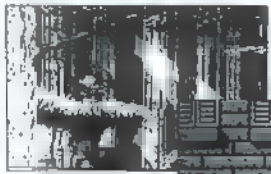
MICKY MOUSE 2

Accompagnez Mickey dans des châteaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouet pour rétablir la joie dans le monde de Mickey.



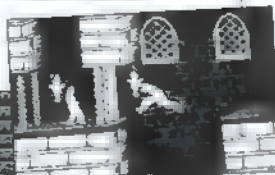
SONIC 2

Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures ! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robotnik, mais il n'en n'est rien : il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents !



GLOBAL GLADIATOR

Armé d'un pistolet à givres vous n'aurez pas le temps de souffler à nettoyer la terre de ses cochonneries poluantes.



PRINCE OF PERSIA

Des passages secrets, des pièges fantastiques, des adversaires violents et des potions magiques.

TOM ET JERRY

Une course poursuite folle entre Tom le chat et Jerry la souris. Serez vous assez rapide pour attraper le malin Jerry !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



STREET OF RAGE 2

Une guerre totale afin de sauver la ville : 3 combattants, possibilité de jouer à 2 simultanément, une multitude de coups.



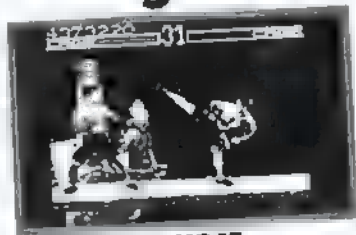
MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

**3615
MICROMANIA**
Tout le catalogue
Micromania



**vous offre* les Tatouages des
Mortal Kombat avec l'achat
Kombat sur Megadrive ou
Gamegear**



MORTAL KOMBAT Gamegear



MICROMANIA



LES JEUX D'ARCADE

LES SIMULATIONS DE SPORT

Les accessoires Megadrive



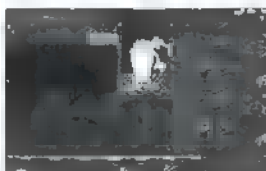
Control Pad Pro 2

Le stick adaptable Evré gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Megadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 199 F

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 99 F



Tazmania

Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon !



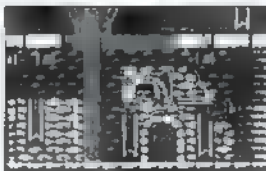
WWF Steel Cage

Tous les coups et toutes les prises du catch : coup de la corde à linge, coups de coudes, plaquages, coups de pieds tombés !



World Cup Soccer

Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde.



Spiderman 2

Le Sinistre Kingpin a posé une bombe à New York et rend Spiderman responsable !



Senna GP

Pourrez-vous rivaliser avec les talents de pilote de Senna ? Une super simulation de F1, la plus formative !

**Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N°1 du jeu vidéo !
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.**

NOUVEAU

MICROMANIA LILLE V2 TEL 20 05 57 58
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES TEL 42 56 04 13
MICROMANIA FORUM DES HALLES TEL 45 08 15 78
MICROMANIA ROSNY 2 TEL 48 54 73 07

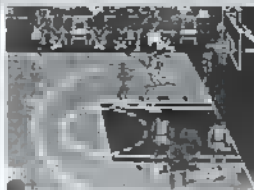
MICROMANIA VELIZY 2 TEL 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE TEL 47 73 53 23
MICROMANIA NICE TEL 93 62 01 14
MICROMANIA LYON TEL 78 60 78 82

LE TOP 5 MICROMANIA



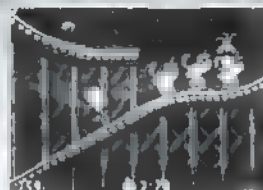
ALIEN 3

La bête est rapide, crache de l'acide et est juste derrière vous ! Trouvez les prisonniers à temps avant qu'ils ne soient contaminés ! Éliminez l'alien ponduse et explorez les conduits d'aération dans 3 missions aux 3 niveaux de difficulté.



TECMO BASKETBALL

Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



BUBSY

Vous incarnez un chat complètement fou : il ne connaît aucune discipline. Il devra parcourir des clairières regorgeant de passages secrets, des fêtes foraines, des carrières...

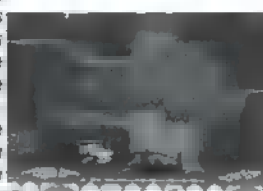


STAR FOX

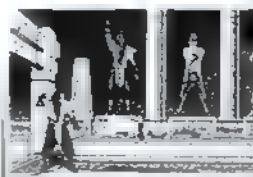
A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.

ASTERIX

Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme à la hauteur du fameux Super Mario.



LES NOUVEAUTES D'ABORD !



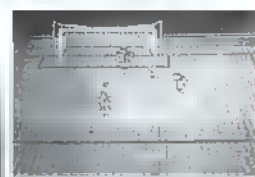
MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 7 combattants et effectuez : rounds avec adversaires terribles !



STREET FIGHTER 2 TURBO

Une nouvelle version du hit de Capcom : 20 mégas de baston, des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage...



CANTONA FOOTBALL

64 équipes différentes, un championnat international, des matchs amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur ! Une véritable simulation de football avec le footballeur artiste !



249F

Remote Controller + Manette Super Nintendo

Découvrez de nouvelles sensations de liberté avec le nouveau Remote Controller qui vous permettra de jouer parfaitement à une distance de 6 mètres et qui possède toutes les fonctions des meilleurs Control Pad. Fortement conseillé aux excités du Control Pad.

La Manette seule 99F

Infernal !!

LES JEUX D'ARCADE



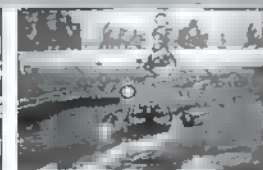
GOOF TROOP

Un jeu de labyrinthe où vous incarnez le célèbre Goofy. Vous devez partir à la recherche de Pete et Pi, kidnappés par un groupe de pirates.



SUPER MARIO KART

Mario et ses amis vous entraînent dans une course folle : 20 circuits pour tester vos talents ! Possibilité de sauvegarde, ainsi que de jouer à 2 simultanément.



SUPER STAR WARS

Un jeu d'un autre monde que tous les passeurs de Super Nintendo doivent avoir : La Référence. Super Star Wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents.

LES JEUX DE COMBAT



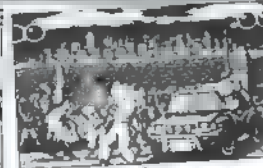
FINAL FIGHT 2

Dans cette suite du fameux Final Fight N1, 2 combattants nouveaux : Carlos et Maki. Attention cette fois vous pourrez jouer à 2. De la meilleure baston !



FIGHTING SPIRIT

Un superbe jeu de combat : 4 personnages principaux : Syah, Zazi, Kanoto, et Vartz. 20 mouvements différents pour chaque combattant !



FATAL FURY

A 2 joueurs en duel "arcade", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

LES JEUX DE PLATEFORME



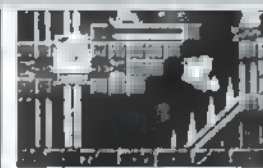
MARIO COLLECTION

Une compilation incontournable ! 4 jeux avec Mario : Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous trois issus de la NES, et Super Mario Bros : the Lost Levels, un titre inédit.



TINY TOON

Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



THE LOST VIKINGS

3 Vikings perdus dans un dédale de plateformes. 37 niveaux débriants bourrés de casse-fête. Des situations humoristiques géniales et la possibilité de jouer à 2. Une cartouche inimmuable !

Les Promotions Super Nintendo

Out of this World	499F	399F
First Samourai	499F	399F
Super Kick Off	499F	349F
Mech Warrior	499F	399F
Axelay	499F	399F
Tazmania	499F	399F
Toys	499F	249F
L'arme fatale 3	449F	399F
Kawasaki Caribbean	499F	399F
Wolfchild	499F	399F
Tom & Jerry	499F	399F
Populous	499F	349F
Shadow Run	599F	499F



MICROMANIA Combattants de du jeu Mortal



MORTAL KOMBAT Super Nintendo

* Offre de lancement valable dans la limite des stocks disponibles

49F pour l'achat d'1 jeu
GRATUIT pour l'achat de 2 jeux



AD 29 L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

Le Supervidéo Show

Plus de 20 titres Super Nintendo présentés sur cassette vidéo
GRATUIT

pour 600 F d'achats (offre non cumulable)

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N°1 du jeu vidéo !
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

TEL VPC (161) 92 94 36 00

NOUVEAU

MICROMANIA LILLE V2	TEL 20 05 57 58
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82



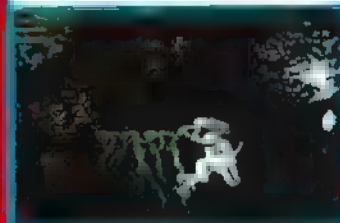
SEGA/MD



octobre

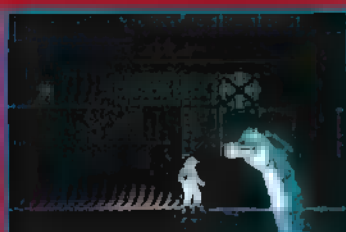
LE T-REX, DINO DE CHOC

Ce dino est carnivore, il est redoutable et très agressif. En le dirigeant, n'ayez pas peur d'éclater tous les adversaires que vous rencontrerez sur votre chemin. Il peut s'agir soit d'autres dinosaures (plus petits, heureusement), soit d'humains...



Votre dino peut escalader des parois très abruptes... Si sa façon de s'agripper est assez marrante, elle est surtout bien utile...

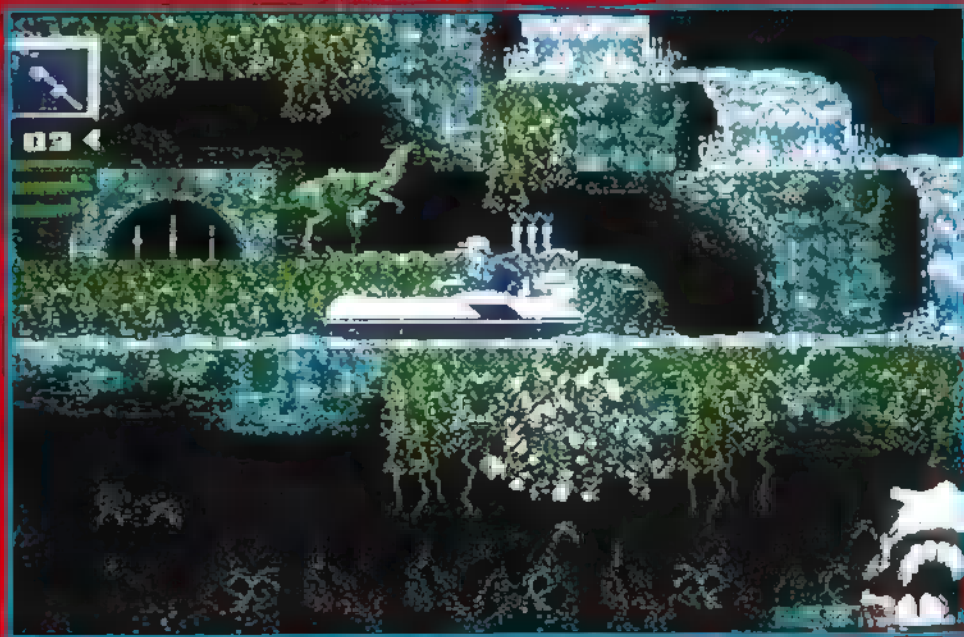
Qui n'a pas entendu parler de Jurassic Park? C'est le prochain film de Steven Spielberg, qui devrait sortir en France le 20 octobre 1993. Un vieil homme décide d'ouvrir un parc où ne se trouveront que des dinosaures. Dur, dur! Il va récupérer de l'ADN de dinosaure dans le corps d'un moustique fossilisé. A partir de cet ADN, il redonne vie à différents types de dinosaure. Malheureusement, le garde qui s'occupe de la sécurité est corrompu. Un soir, il débranche tout le système de surveillance pour porter à son ordinateur des "dinos-épreuve". Les cages n'étant plus électrifiées, les dinosaures en profitent pour s'enfuir. C'est là que l'aventure commence. Vous devez guider Grant, un paléontologue invité sur l'île par le vieux milliardaire. Pour plus de précision sur le film et le scénario, je vous conseille de vous reporter au texte de David Téné, notre Newsman, dans les rubriques "News" de ce mois-ci et du mois prochain. En ce qui concerne la version Megadrive du jeu, c'est apparemment celle qui se rapproche le plus du scénario du film. Vous pouvez soit incarner le paléontologue, soit un T-Rex, dinosaure agressif et carnivore.



Cette sale bestiole n'est pas très bien réalisée. Le réalisme du jeu en souffre un peu.



Attention, parmi tous les pièges qui vous attendent dans cette partie, les décharges électriques sont particulièrement dangereuses.



La Jeep de Grant, le paléontologue, a été détruite. Il se retrouve seul dans le Jurassic Park. Aidez-le à se frayer un chemin vers le poste principal. Admirez la tête de dinosaure en bas à droite. Elle est très bien animée, à faire frémir les plus courageux.

US GOLD - stop - US GOLD - stop -

WINTER OLYMPICS



PREVIEWS

Les Jeux olympiques, on les aime, on les adore. Eh bien, maintenant, on va pouvoir s'en régaler tous les deux ans, car les J.O. d'hiver et les J.O. d'été n'ont plus lieu la même année, mais tous les deux ans en alternance. Les prochains J.O. se dérouleront à Lillehammer, en Norvège, à partir du 12 février 1994. Pour l'occasion, US Gold a acheté la licence de ces dix-septième Jeux olympiques d'hiver. Cette cartouche met en scène dix disciplines, parmi lesquelles on retrouvera le ski acrobatique, la luge, le biathlon, des épreuves de ski alpin (descente et slalom), le saut... Le joueur peut choisir entre trois niveaux de difficulté: les Jeux olympiques, les championnats du monde et les championnats en club. Il est possible de consulter la carte officielle des différents sites abritant chacune des disciplines.

Des séquences cinématiques de la cérémonie d'ouverture devraient être disponibles sur les versions Megadrive (sortie le 1^{er} décembre 1993) et Mega-CD (sortie théorique le 1^{er} février 1994). D'après nos sources, la version Megadrive offrira en sus la possibilité de jouer à quatre simultanément. Un jeu qui promet. Dès qu'on en sait plus, on vous tient au courant!



Cette illustration devrait figurer sur la jaquette de présentation des Jeux.



Voici le logo des J.O. Les deux petits Norvégiens sont apparemment les futures mascottes des J.O. d'hiver de 1994.

Un superbe saut qui, nous l'espérons, sera soutenu par une animation haut de gamme.



J.O. D'HIVER, LES PREMIERS ECRANS

Le secret est bien gardé chez US Gold, et voici les deux seules photos des disciplines que l'on ait récupérées pour le moment. Dès que l'on a plus d'info et de photos, on vous en reparle, c'est promis!



Le ski de fond, pour se perdre dans les monts neigeux et embrumés.

ACHAT

ECHANGE

LE MAX POUR TON FRIC

PRIX Hyper Sympa!

JEUX MEGA Puissants!

VENDEURS Super Cool!

SPECIAL SEPTEMBRE
Echange de Jeux

50 F sur S.N, MD, GG, GB

Le second
GRATUIT!

CLIC PHOTO VIDEO

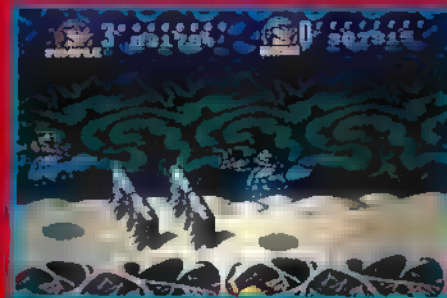
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées

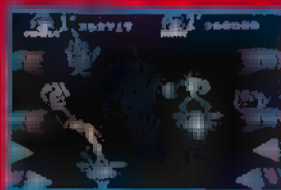
BATTLEMANIACS



La reine Noire n'a rien perdu de sa haine et continue à faire tourner en bourrique nos deux incontournables crapauds. J'ai nommé... Pimple et Rash. Les voilà en effet embarqués dans de nouvelles aventures qui les mèneront au travers d'une dizaine de niveaux toujours aussi ardue. En ce qui concerne l'originalité, et comme pour les quatre versions actuellement disponibles sur différentes bécane, nous ne sommes pas en reste. On regrette toutefois que toutes les idées aient été pompées sur les anciens épisodes. Heureusement, l'ensemble a été habilement "modernisé" afin que l'impression de déjà-vu ne puisse subsister. Vous avez ici la possibilité de jouer à deux joueurs simultanément, de manière à vous tyncher sur la console plutôt que de le faire à la recré. En fait, nous restons dans le même genre de jeu qu'auparavant, de la baston pure et dure agrémentée de phases que nous pourrions qualifier de "motonsees", au cours desquelles vous chevauchez des motojets, des surfs ou encore des trottinettes à moteur. Ça va saigner!



Fidèles à la tradition, les Battletoads n'ont pas oublié leur motojets! Ces scènes donnent du punch à l'action.



Descente aux enfers, mouvementée pour nos deux batraciens! Monstres à gogo, baston d'enfer!

Graphiquement superbe, cette phase-bonus vous permettra de ramasser des vies à la pelle.



BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD



Tiens, tiens... Encore eux! À croire qu'ils ont payé les journalistes de C+ ces deux-là... Après leurs tribulations sur NES, MD, GG et SNIN, les voilà qui arrivent en force sur la petite portable de Nintendo. Nouvelle version? Que non! Adaptation de la version NES? Ah que si! Eh oui, aucun apport n'est à signaler, c'est la version NES en plus petit, en "noir et blanc", et à un joueur. La baston est une nouvelle fois mise en avant et l'originalité des différentes phases toujours au rendez-vous (bien qu'on commence à s'en lasser de ces phases "originales"). Pour vous parler des protagonistes du drame, la reine Noire, fidèle à elle-même, va vous en faire voir de toutes les "douleurs", et les pièges qu'elle vous a concoctés ne sont pas des plus simples à résoudre. En gros, rien de bien nouveau dans ce monde de brutes, à part, peut-être, une habile révision du titre du jeu... C'est peu, mais qu'est-ce que ça fait du bien de les voir enfin sur GB!



Une fois que ce monstre mécanique ne sera plus, n'hésitez pas à récupérer une dizaine de petites qui feront une arme dévastatrice!

Votre fin résistera-t-elle aux tentatives de découpage des corbeaux ou aux innombrables attaques de ces plantes mangeuses de crapauds? Bonne chance!



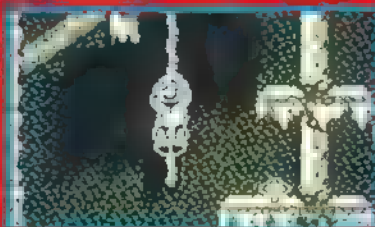
Motojets, serpents, surfs, tri-cycles... Gates les crapauds!



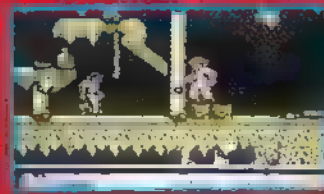
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Fort de son succès sur toutes les bécanes de chez Sega, le célèbre archéologue se devait d'honorer également la NES et la Game Boy. Comme à son habitude, Jones va devoir récupérer différentes reliques au travers de six niveaux qui l'emmèneront de l'Utah au Moyen-Orient, en passant par les souterrains de la cité des Doges et les extérieurs du château de Brunswald. Son arme est à présent légendaire, et je pense qu'il n'est plus nécessaire de ■ présenter (ça commence par "fou" et ça finit par "et"!). Mais apprenez toutefois que vous ne commencerez pas votre aventure avec elle, et qu'il vous faudra bien entendu la récupérer par la suite. Les différences entre la version NES et la version Game Boy sont inexistantes (ce qui est également le cas entre la version NES et celle sur Master System!), excepté les couleurs, bien sûr, et la taille de l'écran (mon sens de l'observation m'étonnera toujours!).

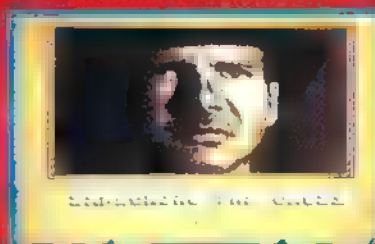
Chaque début de mission est ponctué par ces admirables images du docteur Jones. Amies femmes, à vos jumelles (version NES)!



Les graphismes de la version GB n'ont rien à envier à ceux de la NES.



Ce hors-la-loi sur la gauche de votre écran n'est pas très résistant... Mais la position qu'il tient risque de vous poser problème (version NES).



PREVIEWS

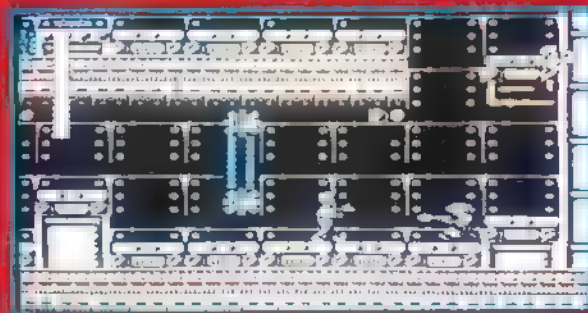
La guerre civile fait rage, et les dernières nouvelles de la base des rebelles du secteur 7 sont plutôt bonnes. En effet, un coup fatal vient d'être porté à l'Empire puisque l'un de nos espions a réussi à dérober les plans d'une arme surpuissante que l'ennemi vient de mettre au point.

Son nom: l'Etoile noire.

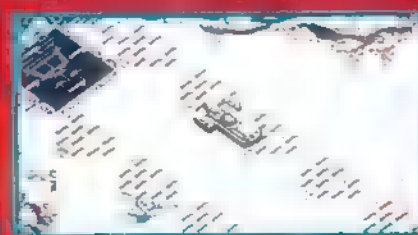
Sa puissance de feu: dévastatrice.

Mais RIEN ne pourra être tenté tant que la princesse Leia ne sera pas rentrée. A voir l'acharnement des vaisseaux de l'empire, ce ne sera pas tâche facile... Pour vous, l'aventure débute dans le désert de Tatooine. Vous incarnez Luke, ■ êtes à la recherche de Obi-Wan Kenobi. Par la suite, vous allez retrouver Han Solo et la princesse, et pourrez, à votre guise, changer de personnage, en gardant toutefois à l'esprit que chacun fait montre de points forts et de faiblesses. Il faut également préciser que la fin sera différente selon le personnage choisi ■ le pourcentage de jeu accompli. Je m'explique: vous pouvez terminer le jeu sans pour autant avoir visité toutes les grottes de Tatooine et, de ce fait, votre pourcentage s'élèverait à 90. La séquence de fin à laquelle vous aurez droit alors sera moins belle que si vous aviez obtenu 100%. C'est clair, non? Pour ce qui concerne ■ jeu lui-même, les concepteurs ont mêlé avec dextérité action et aventure, et ce que nous avons pu en voir nous prouve que la Master n'est pas encore obsolète.

STAR WARS



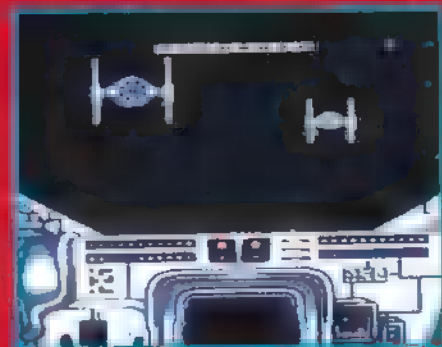
Armé de votre laser - et de votre courage - vous partez à la recherche de D2 R2, retenu prisonnier au cœur de ce dédale.

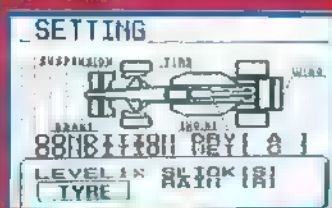


Le célèbre Landspeeder vous permettra de découvrir les grottes dissimulées un peu partout dans le désert.



Les X-Wings (littéralement "ailes en X") de l'Alliance sont à présent à votre disposition dans cette phase de tir.





Pour configurer votre bolide, Tenez compte de vos capacités et des conditions de la course.

Vous visualisez la position du coureur et... les dégâts occasionnés en cas de sortie de route.



F1 pole position

LES OPTIONS, DES ATOUTS!

Même si cette course a toutes les chances d'être très bien réalisée sur Game Boy, il lui faudra utiliser des atouts classiques, du genre menu d'options et tableau de bord complet...



Même les meilleurs ont droit à l'erreur. Et, comme vous êtes très observateur, vous remarquerez que les dégâts de votre véhicule viennent d'être répertoriés dans la case en haut à gauche.



Ces petites saynètes récompenseront les plus rapides d'entre vous... Et comme c'est notre cas à C+, on ne cesse d'être récompensés!

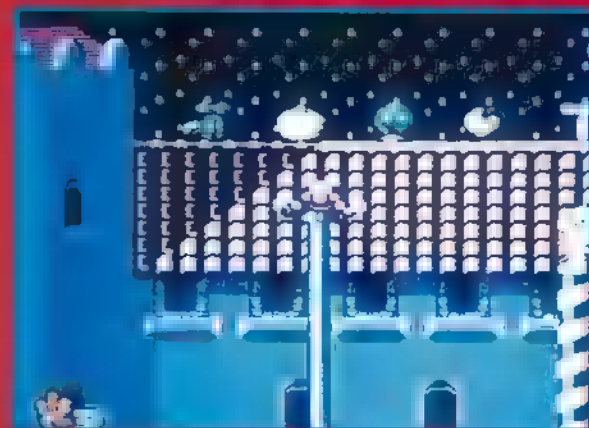
Chaque nouvelle cartouche de F1 sur Game Boy est un événement en soi. La raison en est simple: notre chère GB ne bénéficie que de deux ou trois versions de jeux de ce type. Nouvelle venue qui, **■** priori, mérite tous les égards, puisque la plupart des pilotes connus sont présents (en tant que concurrents), **■** que les seize Grands Prix qui accompagnent la saison sont également au rendez-vous. **■** outre, vous allez pouvoir modifier les sept paramètres principaux de votre véhicule et, si le cœur vous en dit, affronter trois de vos camarades grâce au câble vidéo de la GB. Bien sûr, **■** jeu n'a rien à voir avec la version SNIN mais même si la technique n'est pas égale, **■** fun, lui, n'est pas en manque...

James Pond 2

Je crois qu'il n'est plus nécessaire de présenter ce célèbre amphibien, qui vit le jour sur Megadrive, **■** s'apprête dorénavant à embuer vos consoles préférées. Vous avez en tout et pour tout 18 heures pour récupérer les pingouins minés que le docteur Maybe a mis sur votre route, 18 heures pour sauver le château du Père Noël, 18 heures pour parcourir les 64 niveaux mis à votre disposition, et ainsi venir à bout de Maybe le terrible. Serez-vous assez malin pour ne pas vous perdre dans les niveaux immenses truffés d'ennemis tous plus dangereux les uns que les autres? Saurez-vous vous servir de la voiture, de l'avion, ou encore de la baignoire pour traverser les zones les plus délicates? Il vous faudra patienter encore quelque temps pour le savoir... En outre, vous bénéficiez toujours de cette faculté qui vous permet d'étirer votre corps pour atteindre les plates-formes les plus hautes et, si votre maîtrise vous le permet, d'éradiquer les volatiles les plus bêtes. Vous n'avez donc rien perdu de votre charme, et les bonus sont toujours au rendez-vous...



Tous les amateurs de Pond auront reconnu le premier boss qui, malgré sa bonne bouille, n'hésitera pas à vous écraser sous son petit postérieur musclé...



Ce n'est pas **■** moment de vous dégonfler, Pond! Les pics s'en chargeront à votre place (gnarf! gnarf!).




Quel plaisir de s'étendre... Surtout quand on sait qu'il y a un gros gâteau à **■** clef!

MICROPROSE - stop - MICROPROSE -

F15 STRIKE EAGLE 2

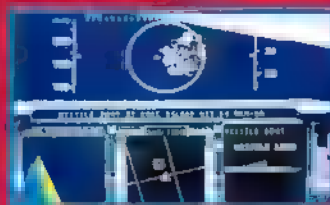


Bénéficiant d'une expérience considérable en matière de simulateurs de vol sur micro-ordinateur, Microprose nous adapte enfin quelques-uns de ses "bijoux" sur console. Pour commencer, F-15 Strike Eagle 2 va vous permettre de piloter l'un des avions les plus puissants du monde, le F-15... Quatre niveaux de pilotage vous sont proposés, du débutant au pilote professionnel. Les zones de combat sont au nombre de six et, multipliées par les niveaux de difficulté, nous atteignons une centaine de missions plus délicates les unes que les autres. Au cours de celles-ci, vous aurez deux objectifs principaux à détruire, et il faudra gérer au mieux la maîtrise des missiles et du pilotage pour les mener à bien. D'ailleurs, votre puissance de feu n'est pas en reste puisque votre avion est équipé de 16 missiles Amraams, de 8 Mavericks et de 1 000 cartouches de canon 20 mm... On piaffe d'impatience en attendant cette partie de chasse et  test complet!

Voici une des dix vues extérieures proposées. C'est beau mais pas des plus utiles, sauf peut-être pour repérer "de visu" vos adversaires... Préférez le cockpit, vous n'en piloterez que mieux.



Le décollage n'est pas compliqué, mais vous ne pourrez l'apprécier que lorsque vous jouerez en mode Vétéran ou As. Sinon, il est automatique.



Un de vos objectifs principaux vient d'être localisé et détruit. Mais, dès à présent, faites attention aux représailles!



PREVIEWS


ECHANGEZ VOTRE JEU ELECTRONIQUE AU

GREAT

EXCHANGE

UN AUTRE JEU POUR SEULEMENT

50

Il vous suffit d'envoyer 5 £ (plus 1 £ 95 pour les frais de port et d'emballage) avec l'un des jeux que vous possédez actuellement (assurez-vous que ce soit bien l'un des vôtres !) à l'adresse indiquée sur coupon ci-dessous, et nous vous ferons parvenir votre nouveau jeu en échange. Nous sommes le premier service d'échange  Royaume-Uni, et nous disposons de centaines de titres.

101 20 for delivery

LIGNE DIRECTE
DU CLUB PLATINUM
35 890611

**DEVENEZ MEMBRE DE
NOTRE CLUB PLATINUM
POUR 25 £ SEULEMENT !**
Pendant les six mois qui suivront votre adhésion, vous pourrez demander jusqu'à 10 échanges de jeux. Lorsque vous serez membre du Club Platinum, il vous suffira d'appeler notre ligne directe pour réserver le jeu de votre choix.



Sega Mega Drive
Game Gear
Master System
Super Nintendo
et Nintendo
Gameboy

Veuillez retourner ce coupon à: Q & Q Ltd, 21 Rue de la pie, 76000 Rouen

Nom _____

Adresse _____

Je joins un chèque ☐ un mandat postal ☐ à l'ordre de Q & Q Ltd pour la somme de 6 £ 95 (port et emballage compris) et l'un des jeux électroniques que je possède actuellement ☐ Je souhaite devenir membre du Club Platinum pour 25 £.

☐ veuillez débloquer ma carte Access ☐ Visa ☐

N° _____

Date d'expiration _____

Signature des parents ou du tuteur (si vous êtes âgé de moins de 18 ans)

Mon premier choix de jeu est: _____

Mon second choix de jeu est: _____

Mon troisième choix de jeu est: _____

Sega Mega Drive ☐ Game Gear ☐ Master System ☐ Super Nintendo ☐ Nintendo Gameboy ☐

Nintendo, Gameboy, Super Nintendo, Sega, Sega Mega Drive sont des marques déposées par leurs sociétés respectives. Q & Q n'a pas reçu l'aval de ces sociétés, et n'a aucun lien commercial avec elles.

DENIS

LA MALICE

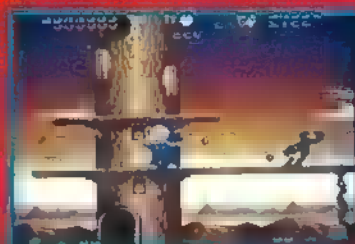
OCEAN-SNIN/GB



novembre

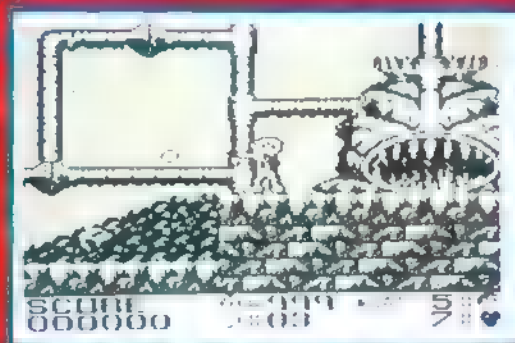
Tiré tout droit du film du même nom, Denis est un personnage qui n'a rien à envier à notre confrère Sam. Ce petit blondinet est obsédé par une seule chose: les bêtises... Et quand il a décidé quelque chose, il est plutôt difficile de le faire changer d'avis. Dans le jeu, sa petite amie a disparu, et ce ne sont pas moins de cinq niveaux qui vous attendent, que vous devrez traverser afin de la retrouver. De surcroît, de nombreuses surprises vous ont été concoctées par les programmeurs d'Ocean, et les boss que vous allez rencontrer sont bourrés d'originalité et d'humour. Et l'humour étant fondamental dans la vie de notre jeune héros, le jeu tiré de ses tribulations n'en manquera pas non plus.

Une petite escapade dans les branches de ce grand chêne et les poursuivants de Denis ne seront plus qu'un mauvais souvenir...



Admirez la richesse de ce fond: les césures sont impeccables et les couleurs particulièrement bien exploitées. Mais une bonne surprise ne vient jamais seule: c'est le jeu dans son entier qui a fait l'objet d'un véritable travail d'orfèvre.

La version GB reste dans la plus pure tradition des jeux de plates-formes, et vous propose des niveaux bourrés d'ennemis terribles.



NHL HOCKEY 94

EA-SEGA/MD



octobre

Avec la nouvelle année qui approche, il était impensable qu'Electronic Arts ne se remette pas au travail pour nous proposer un Hockey 94 digne de ce nom! Les modifications apportées ne semblent pas être des plus importantes. La nouveauté va surtout consister, pour vous, à pouvoir jouer à quatre grâce au Four Way Player Adaptator (voir les "News" de ce numéro). Vous aurez la possibilité de bénéficier de tous les joueurs inscrits à la ligue de Hockey (près de cinq cents) et des équipes dans lesquelles ils évoluent. La vision du terrain est toujours aussi agréable et précise. Quant aux statistiques en fin de match, elles sont aussi poussées que dans les versions précédentes. Le toumoi est une épreuve passionnante, et en venir à bout ne semble pas des plus faciles.

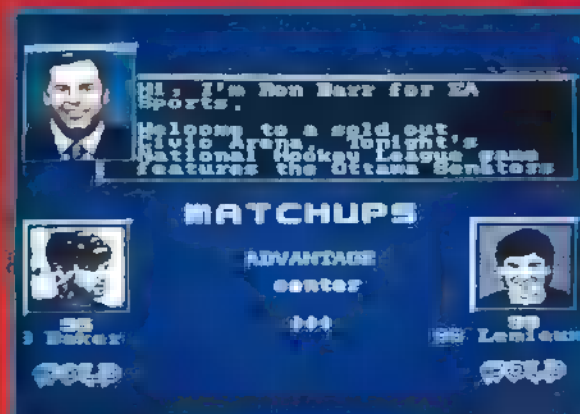
La vision du jeu est restée la même: une vue aérienne vraiment bien adaptée à ce type de jeu. Pourquoi changer une méthode qui gagne?



Et c'est le but!... Il faut dire que l'adversaire a un peu déserté le devant de la scène... Notez les positions assez réalistes des sportifs.



Petite nouveauté: le commentateur vous dévoile quelle équipe est la plus susceptible de vaincre... Pour cela, il effectue un comparatif entre les joueurs!



PSYGNOSIS - stop -

WIZ'N'LIZ

Wiz et Liz sont deux petits nains. Ils possèdent des pouvoirs magiques que nul ne pourrait imaginer. Mais, pour maîtriser cette magie, il leur faut des ingrédients qu'ils doivent mettre dans un chaudron. Dans chaque niveau, une multitude de petits lapins apparaissent. Chaque fois que vous en capturez un, une lettre est dévoilée. Avec ces lettres, composez un mot magique. Dépêchez-vous ensuite d'attraper tous les lapins restants pour récupérer le maximum d'ingrédients. Vous pouvez enfin préparer votre potion magique. Miam, miam...

Chaque potion varie en fonction des ingrédients que vous mélangez. Elle vous donnera accès soit à des jeux secrets, soit à des bonus supplémentaires.

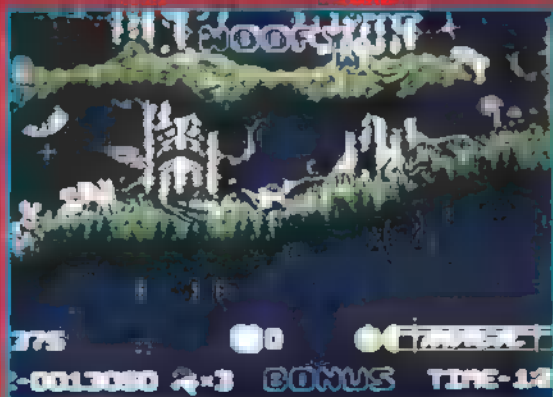


C'est ici que vous préparerez votre potion, dans l'immense chaudron situé à gauche de Wiz. Il existe un système de Password qui vous sera très utile pour le jeu.



Pour le mode 2 joueurs, l'écran est "splité" en deux. L'un des joueurs récupère des lapins marron clair, l'autre des lapins gris. Ici, Liz doit former le mot "Blewitt". Un clin d'œil pour Mark Blewitt, qui bosse chez Psygnosis en Angleterre!

Wiz reste seul, livré à son destin. Il doit attraper ces maudits lapins. Mais le temps est compté. Une fois de plus, Psygnosis fait des merveilles. Ce jeu, des plus rapides sur MD, reste contrôlable. Sonic, par exemple, est aussi rapide lorsqu'il est en boule, mais difficilement contrôlable.



GAGNEZ !

Des lecteurs PHILIPS CD-i, des montres et des Tee-shirts Supergames avec

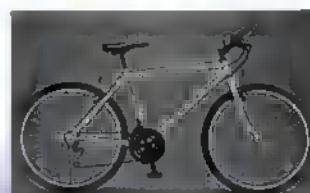
SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

sur le
36 68 20 90

gagnez !

Un Lecteur de CD portable

36 68 21 02



Un vélo tout terrain,

36 68 21 01



Un walkman Sony

36 68 21 01

36 68 21 01

Des CD Michael Jackson



36 68 21 02

DO THE FUNK Vol 8

GRAND JEU

GAGNEZ

DES CONSOLES DE JEU SEGA MEGADRIVE
DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3



36 68 80 33

DEFEAT ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
36 15 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,13 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémedia, BP N° 428.08, 75424 Paris Cedex 08.

CODE MEDIA
161

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

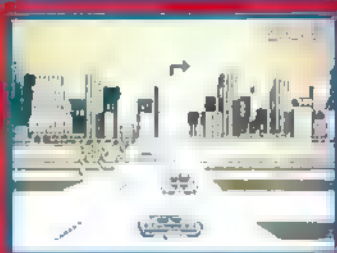


Lamborghini est un jeu de course qui présente la particularité d'offrir un mode Championnat dans lequel une vingtaine de concurrents sont gérés par l'ordinateur sur une soixantaine de courses disputées entre trois divisions. Il faut arriver premier en première division, et gagner de l'argent pour équiper son véhicule. Le jeu met en scène les courses illégales qui ont lieu aux USA tous les samedis soir. Le prix d'inscription à la course varie en fonction de la division et de la difficulté.

Vous pouvez parier sur chaque course. Signalons que l'on peut jouer à deux avec le pad et que la souris et le Nintendoscope sont implémentés en option.

LA VERSION SNIN

Elle comporte toute une série de décors différents. Vous roulez quoi qu'il arrive: qu'il vente, qu'il pleuve qu'il neige ou que le soleil brille. Chaque samedi soir, vous participerez à l'une de ces courses illégales.



LA VERSION GB

La version GB est très rapide. On retrouve exactement le système de jeu de la version Super Nintendo. Les virages sont signalés par de petites fleches clignotantes au-dessus de la route.

SUPERBASEBALL 2020

Le base-ball n'est certainement pas l'un des sports les plus prisés par la jeunesse française. Normal, on ne trouve pratiquement aucun terrain de base-ball dans l'Hexagone! A défaut, vous pouvez toujours disputer un match sur votre Megadrive. SuperBaseball 2020 est un jeu de base-ball qui vous permet d'incarner des joueurs mutants. Du robot à la jeune donzelle cybemétique, chaque joueur possède ses propres spécificités: l'un tirera puissamment, l'autre courra telle la gazelle. Par ailleurs, quelques petites nouveautés ont été apportées par rapport au terrain réglementaire. D'une part, certaines parties du terrain permettront au défenseur de faire des sauts immenses pour rattraper les balles trop hautes. D'autre part, plus le jeu progressera, plus les arbitres déposeront de mines. C'est marrant au début mais, quand il y en a partout, cela devient vite... explosant!



Quelques séquences d'animation comme celle-ci vous sont proposées lorsqu'il y a confrontation entre le coureur et le défenseur placé sur la base.

Voici le plan du terrain sur lequel vous allez jouer. Comme vous pouvez le constater, les "crackers" sont nombreuses... et les "crackers" ne sont autres que... des MINES! Alors prenez garde.

Des effets terrifiants peuvent être donnés aux balles lancées. Le receveur n'a qu'à bien se tenir, ou plutôt bien LA tenir (LA, c'est la batte, pour les esprits tordus!).



LANDSTALKER™

THE TREASURES OF KING MOLE

SEGA-MD

Landstalker... Tous les spécialistes de jeux d'aventure et de rôles sur consoles connaissent déjà très bien ce titre. Pour les novices, je vais me permettre de vous présenter Landstalker sur MD. C'est un jeu d'aventure/action qui est sorti voilà un peu moins d'un an au Japon. Il est devenu au pays du Soleil-Levant une référence sur cette console, et va bientôt obtenir la même notoriété en France. Vous dirigez un chasseur de trésor et devez évoluer dans un monde hostile pour accomplir une quête à la manière de Zelda. Bonus cachés et passages secrets vous attendent au tournant... La vision du jeu est en 3D isométrique, ce qui signifie que, pour déplacer votre personnage, vous n'utiliserez que les diagonales sur votre paddle. N'ayez crainte, on s'y habitue très vite. Le scénario est bien entendu différent de celui de Zelda. Les textes devraient, si tout se passe bien, être intégralement traduits en français. La cartouche sera puissante, 16 Megabits (2 Megaoctets), ce qui signifie que le jeu risque de coûter plus de 400 francs. De quoi faire tinter plus d'un porte-monnaie! Attendons le test complet pour savoir si le soft en vaut la chandelle...

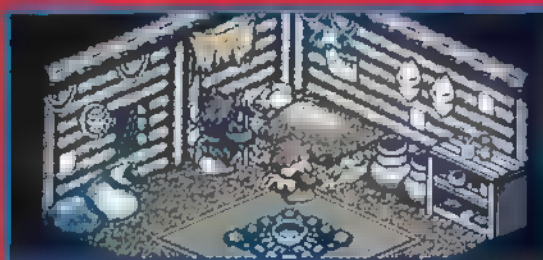


Voici l'île immense qui représente le monde dans lequel votre personnage va évoluer. Vous pouvez consulter la carte dans n'importe quelle auberge digne de ce nom. Le nom du lieu où vous vous trouvez clignote sur la carte.



Quatre sauvegardes différentes sont possibles. Vous n'avez qu'à donner un livre au prêtre de l'église, qui notera à l'intérieur vos records du moment.

C'est dans ce village (Massan) que vous serez recueilli au début du jeu après la terrible chute qui a failli vous coûter la vie. Notez que les textes sont pour le moment en anglais (c'est une préversion du jeu américain que nous présentons ici). En France, le jeu sera le même, mais les textes devraient être en français.



Friday: He's still sleeping... He didn't seem to be the lazy type...



Les "coups de taille" sont les coups préférés de notre héros. Ici, il a intérêt à ne pas se faire avoir. Il ne lui reste en effet plus que deux cœurs sur huit. Et pas moyen de ressusciter puisque Friday, la petite fée qui peut vous redonner vie, ne possède plus l'ingrédient nécessaire.



Dès le début de l'aventure, les problèmes surgissent: la fille du maire du village, qui vous a recueilli, vient de se faire enlever par les habitants du village voisin. Vous devrez, bien sûr, lui porter secours.

MICROGAME

39 46 05 04

Centre commercial USINES CENTER
78 140 VELIZY-VILLACOUBLAY

NEOGEO

SAMOURAI
FATAL FURY 2
WORLD HEROES 2
TREE COUNT BOOT
SUPER SIDE KICK
SENGOKU 2

Promotions

ART OF FIGHTING 990F
NAM 75 590F
Baseballstar 2 990F
MAGICIAN LORD 590F
ALPHA MISSION 690F

SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER 2 TURBO
MARIO ALL STAR
DRAGON BALLZ
MORTAL COMBAT
RAMMA 1/2 2
ASTERIX
BUBSY
TINY TOON 'S
STAR FOX/WING
NIGEL MANSELL
WORLD HEROS
FATAL FURY 2
SUPER Formation soccer II
COOL SPOT
F1 POLE POSITION
TECMO NBA Basketball

Promotions

SUPER KICK OFF 390F
COMBATRIBES 390F
ROBOCOP 3 390F
D FORCE 390F
LEMMING'S 390F
WING Commander 390F
CASTELVANIA 390F
SUPER gauls'n goost "

MEGA CD
JEUX CD
CDX PRO

MEGADRIVE

STREET FIGHTER 2'CE
X MEN
COOL SPOT
TINY TOONS
JUNGLE STRIKE
STREET OF RAGE II
ECCO
FATAL FURY
BATTLE TOADS
SUPER MAN
BUSBY
ANOTHER WORLD

Promotions

SONIC 2 249F
THUNDER force 4 299F
MARIOLEMIEX 299F
TEAM US Basket 299F
LHX 299F
WONDER BOY 2 299F
CHUCK ROCK 299F
ROBINSON 199F
OLYMPIC GOLD 199F
DICK TRACY 199F
SPIDERMAN 199F

PROMOTIONS SUR TOUS LES
ACCESSOIRES EN MAGASIN
VENTES PAR CORRESPONDANCE
Contactez-nous au 39 46 05 04

MICROGAME

HAUNTING

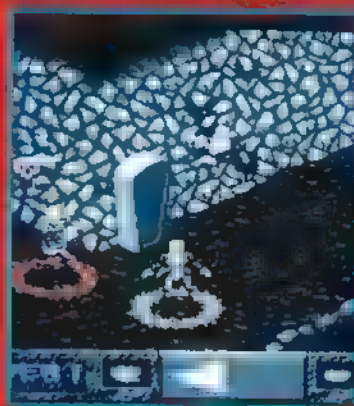
E.A./SEGA-MD

1^{er} octobre

Vengeance! Voilà une motivation qui en vaut la peine! Surtout lorsque l'on s'est fait lâchement refroidir par une famille de mafiosi! Ils étaient cinq, je m'en souviens maintenant. Il y avait les deux enfants et les parents. Et leur chien, jamais je n'oublierais leur chien! Mais qu'est-ce que vous voulez que je fasse à présent... Je suis mort." Ainsi parlait Polterguy. Mort, peut-être, mais il peut encore hanter les demeures!

Le jeu va vous permettre d'incarner Polterguy, avec pour mission d'effrayer les membres de la famille Sardini. Comme tout fantôme qui se respecte, Polterguy a besoin de slam. Cette substance verte lui permet d'accomplir les "tours" qu'il devra jouer à un des membres de la famille. Toutefois, les Sardini sont coriaces et il faudra plus d'un de vos tours pour les voir fuir la demeure! Et le slam? Vous ne croyez tout de même pas que vous allez en avoir à volonté! En fait, une fois vidées vos réserves de cette substance, vous devrez partir dans un monde truffé de pièges vicieux pour refaire le plein.

Tous les objets qui peuvent être envoyés ont un éclat assez particulier. Trouvez-les et le tour sera joué.



Vous voici dans la cave afin de faire le plein de slam. Mais il y a un problème: il faudra en récupérer plus que votre compagnon de jeu si vous voulez aller vous même hanter les Sardini!

Encore une de vos facéties! Et au train où vont les choses, c'est tout le quartier qui va désertir!



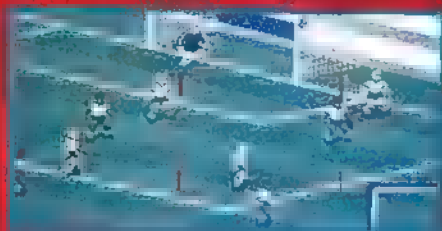
EA SPORTS INTERNATIONAL SOCCER

E.A./SEGA-MD



décembre

16 Mega pour une simulation de foot, cela faisait longtemps que nous n'avions pas vu ça! L'équipe de développeurs a fait fort. Elle nous propose plus de deux cents positions de sprites pour chacun des joueurs, ce qui nous donne une fluidité et une richesse de mouvements exceptionnelles (retournés acrobatiques, têtes plongeantes, amortis de poitrine...). Les options sont complètes et, en plus des statistiques, vous allez pouvoir bénéficier du jeu à quatre joueurs, si tant est que vous soyez en possession du 4 Way Player Adaptator d'E.A.



L'Instant Replay va vous permettre, à n'importe quel moment du match, de revoir vos actions d'exception. Simple, clair, efficace!

Tous vos joueurs pourront se déplacer lors des touches. Ce carré symbolise l'endroit où la balle devra être lancée.

LE 4 WAY PLAYER ADAPTATOR D'E.A.

Disponible dès le 23 octobre dans les meilleures poissonneries, ce petit boîtier va vous permettre de jouer à quatre sur tous les produits d'E.A. Quand je dis quatre, c'est aussi trois, deux ou un; pas besoin de l'enlever à chaque fois! E.A. est en pourparlers avec Sega pour adapter ce produit aux jeux développés par ce dernier (cet adaptateur ne fonctionne qu'avec les jeux E.A.!). Affaire à suivre!



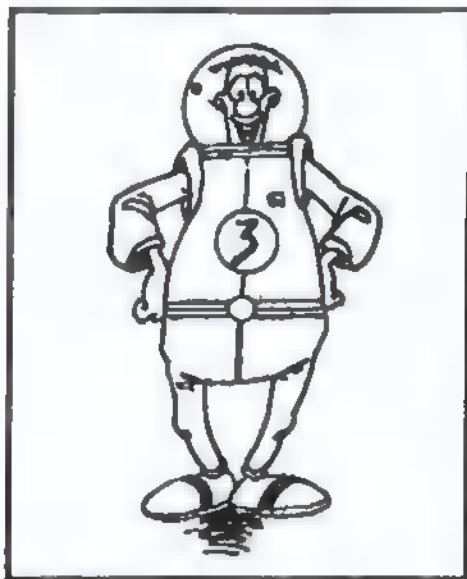
A l'arrière, branchez deux fiches sur les ports de la MD. Avant, branchez vos quatre manettes.

ESPACE 3

News

N° 2 - Septembre 1993

ESPACE 3 DOIT-IL ACCUEILLIR UNE MASCOTTE ? A VOUS DE DECIDER !



C'est après un très long voyage dans notre galaxie, en état d'hibernation, que ce sympathique extra terrestre a atterri sur notre planète ESPACE 3. Son vaisseau, après avoir subi les terrifiants trous noirs et les chocs des météorites, était dans un bien triste état et ne pouvait plus repartir. Alors notre

extra terrestre, après un réveil difficile (217 années de voyage, imaginez !!!) décida de visiter les lieux. Quel ne fût pas son étonnement en découvrant toutes ces cartouches de jeux vidéo et consoles, la magie du laser, les techniques du 16 bits. Il nageait dans le bonheur, allant du shoot-them-up au beat-them-up en passant par des jeux de rôle, histoire de se réveiller les neurones. Ne voulant plus quitter cet endroit magique, il se proposa de porter notre sigle et de devenir notre mascotte. Nous lui avons répondu que nous ne pouvions pas décider seuls et c'est à vous, chers clients, de nous donner votre avis en nous communiquant votre vote sur le **3615 ESPACE 3 - rubrique J'AIME - J'AIME PAS**. Un tirage au sort effectué parmi les réponses permettra à 50 petits veinards de gagner un tee-shirt **ESPACE 3, SUPER NON !!!**

à votre disposition une nouvelle rubrique sur le 3615 ESPACE 3 :

LA COTE DE L'OCCASION

Ce qui vous permettra d'avoir une estimation des prix de nombreux jeux que l'on peut trouver sur le marché de l'occaz.. Et oui, chez ESPACE 3, notre soucis principal est de vous aider.

Vous avez été plusieurs milliers à nous faire confiance cet été. Nous allons essayer de faire encore plus. Nous baissons de nombreux prix



3615 ESPACE 3

DEJA LA REFERENCE !...

Pour la revente et l'échange des jeux d'occasion, plus de 200 petites annonces cet été.

N'hésitez pas à laisser des messages dans la rubrique suggestion.



2 NOUVEAUX JEUX CONCOURS

LE SUPER TOP FLOP
LE MEGA TOP FLOP

Déterminez les 3 tops dans l'ordre (sept 93) et le flop sur **SUPER NINTENDO** et **MEGADRIVE 4 000 F EN BONS D'ACHAT A GAGNER.**

Vos votes détermineront le classement par attribution de points 10 / 5 / 2 pour les 3 tops et -10 pour le flop.

Les personnes ayant les 3 tops dans l'ordre + le flop se partageront les lots. En cas d'égalité, ils seront tirés au sort. Il y aura de toute façon 7 gagnants au **SUPER TOP-FLOP** et 7 au **MEGA TOP-FLOP**

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

DU NOUVEAU...

TOUJOURS DU NOUVEAU

Notre rubrique petites annonces ayant rencontrée un franc succès durant les vacances, nous avons décidé de l'améliorer. En effet, nombre d'entre vous se demande comment évaluer le prix des jeux d'occasions que ce soit pour la vente ou l'achat. Nous allons donc mettre à

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3
games

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 11 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA + Prise peritel + 1 manette **990 F**
SUPER NES USA + Prise peritel + 2 manettes + Mario II **1 190 F**
SUPER NES USA + 1 manette + Street Fighter 2 Turbo **1 569 F**
MANETTE CAPCOM : 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SFC3 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

nouveautés

JURASSIC PARK
HYPER VOLLEY BALL
MIGHT AND MAGIC II
MORTAL COMBAT
UTOPIA

299F

KABLOO EY
ROAD RIOT
SPANKING QUEST
SKULLJAGGER

395F

ADDAMS FAMILY 2
AMERICAN GLADIATORS
COOL WORLD
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
FINAL FIGHT
GREAT WALDO SEARCH
HIT THEICE
MARIO IS MISSING
OUTLANDER
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RUNNER DEATH VALLEY
SHANGAI
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE
STREET COMBAT
SUPER GOAL
SUPER TURICAN
X ZONE (SUPERSCOPE)

449F

AMAZING TENNIS
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
GODS

ACTRAISER **395 F**
DESERT STRIKE **390 F**
ZERO **390 F**
GHOULS AND GHOSTS **299 F**
GRADIUS III **299 F**
JAMES BOND JR **299 F**
LETHAL WEAPON 3 **299 F**
PIT FIGHTER **299 F**

MICKY MISTICAL QUEST
NCAA BASKET BALL
ROBOCOP 3
SUPER BUSTER BROTHER
SUPER VALIS IV
TERMINATOR
TOM & JERRY
YOSHIS COOKIE
WINGS 2

495F

ALIEN 3
BATTLETOADS
CAPTAIN OF AMERICA
COOLSPOT
FATAL FURY
LOST VIKING
MECH WARRIOR
SONIC BLASTMAN
SPIDERMAN X MAN
STAR FOX
SUPER STRIKE EAGLE (F16)
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TOYS
UNIVERSAL SOLDIER
WARP SPEED
WINGS COMMANDER
WOLFCHILD

539F

EVO
SUBSY
FINAL FANTASY 2
KING ARTHUR'S WORLD
NBA BASKET BALL
SHADOW RUN
SNA EARTH
SOUL BLAZER

590F

DUNGEON MASTER
WWF2 : ROYAL RUMBLE

POWER MOVES (POWER ATHLETE) **390 F**
PUSH OVER **395 F**
RACE DRIVIN **299 F**
SIM CITY **449 F**
STAR WARS **449 F**
STREET FIGHTER II **299 F**
SUPER R TYPE **299 F**
YS III **299 F**

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL **1 390 F**
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix **1 790 F**
d'une valeur maxi de 590 F

nouveautés

MARIO COLLECTION
NIGEL MANSELL GP
RAMNA 1/2 2
STREET FIGHTER 2 TURBO

299 F

CONTRA SPIRIT
JACKY CRUSH
JOE & MAC I

390 F

PHALANX
POWER ATHLETE
SKY MISSION

ALIEN VS PREDATOR
AKELAY
BLUES BROTHERS
LOONEY TOON (read running)
SONG MASTER
TURTLES IV
USA ICE HOCKEY

449F

TINY TOON

PRINCE OF PERSIA 199 F

BATMAN RETURN **299 F**
BRASS NUMBER **299 F**
CASTLEVANIA IV **299 F**
COMBATRIBES **299 F**
DINA WARS **299 F**
FINAL FIGHT 2 **299 F**
FLYING HERO **299 F**
HUMAN GRAND PRIX **499 F**
IKARI NO YSAI **299 F**
IMPERIUM **199 F**

490F

AQUIN SUZUKI F1 SUPER DRIVING
POPN TWIN BEE
POPULOUS II
STRANGE WORLD (KING KAI KAI)
SUPER DUNK STAR
SUPER FORMATION SOCCER 2
SUPER VOLLEY BALL 2
SUPER VOLLEY BALL TWIN
VALKIE

590F

DRAGON BALL 2 3
EXHAUST HEAT 2
FAMILY TENNIS
MAGIC JOHNSON SUPER PUNK
SUPER BOMBERMAN
TETNIS 2

690F

WORLD HEROES

STAR FOX 390 F

OUT OF THIS WORLD **299 F**
RAMNA 1 2 1 **490 F**
ROCKETTER **199 F**
ROYAL CONQUEST **199 F**
RUSHING BEAT **299 F**
RUSHING BEAT 2 **299 F**
SMASH TV **199 F**
SOUL BLADER **199 F**
STAR WARS **399 F**
SUPER DOUBLE DRAGON **299 F**
THE KING OF THE RALLY **299 F**

SUPER NINTENDO + STAR WING 990 F

nouveautés

MORTAL KOMBAT II SUPER STRIKE EAGLE

299 F

EARTH DEFENSE FORCE
L'ARME FATALE

349 F

JOE AND MAC POPULOUS
DRAGON'S LAIR SUPER KICK OFF

385 F

MARIO KART ZELDA 3
WORLD LEAGUE BASKETBALL

419 F

JIMMY CONNORS SUPER PGA GOLF

439 F

ADDAMS FAMILY 2 ASTERIX
BULLS VS BLAZERS
CANTONA FOOTBALL CHALLENGE
DESERT STRIKE NHLPA HOCKEY
POCKY AND ROCKY ROBOCOP
STAR WING SWIV

469 F

BOB

495 F

FIGHTING SPIRIT
WORLD CLASS RUGBY

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

Nouveautés MORTAL KOMBAT

99 F

UNIVERSAL SOLDIER

149 F

ALLEWAY
ALTERED SPACE
DR. FRANKEN
DRAGON'S LAIR
KICK OFF
PRINCE OF PERSIA
R TYPE II
SUPER RC PRO AM
TURRICAN

195 F

ALIEN 3
KIRBY'S DREAM LAND
SUPERMARIO LAND
TOP RANK TENNIS
YOSHI COOKY
YOSHI

239 F

ADDAMS FAMILY 2
BATTLE TOADS 2
CASTLEVANIA 2
DARKWING DUCK
CHUCK ROCK

DOUBLE DRAGON 3
F15
FLEX THE CAT
FINAL FANTASY LEGEND 2
JIMMY CONNORS
JOE & MAC
JURASSIC PARK
LETHAL WEAPON
MOHAMED ALI BOXING
NIGEL MANSEL
SPEEDY GONZALES
SPIDERMAN 3
STAR WARS
SUPER HUNCH BACK Quasmode
SUPERMARIO LAND II
TERMINATOR II
TINY TOON
TITUS THE FOX
TOM & JERRY

259 F

ASTERIX
EMPIRE STRIKES BACK
LEMMINGS
MACDONALD LAND
MEGAMAN 3
POPEYE 2
POPULOUS
ZELDA

299 F

FINAL FANTASY LEGEND II

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P / 199 F

ACCESSOIRES

HANDY BOY 299 F
JOYSTICK ARCADE PRO 3 349 F
6 boutons, compatible Mégadrive et
Super Nintendo / Super Famicom
BATTERY PACK 149 F
+Alimentation secteur pour Gameboy
ACTION REPLAY PRO 449 F
Pour Mégadrive
ACTION REPLAY PRO 449 F
Pour Super Nes/Super Famicom/Super Famicom
Peut être utilisé comme adaptateur universel
ACTION REPLAY PRO pour Game Boy 299 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches
US et Japonaises
Fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX
SUPER NES / SUPER FAMICOM
UNE RALLONGE POUR MANETTE SNES SFC
SUPER NINTENDO AVEC ENROULEUR

WORK IN PROGRESS

Allo! Bonjour, chef! Comment? Un "Work in progress" sur Prehistorik Man? Un dossier d'une importance capitale? [...] O.K.! Je répète le but de ma mission: m'introduire d'une manière plus que secrète dans les locaux de Titus et glaner le plus d'infos possible. Reçu 5 sur 5. Over.

Pour mener à bien une telle entreprise, je dois m'entourer d'une solide équipe. Je rencontre trois acolytes de la meilleure trempe, dans un resto discret, pour leur expliquer brièvement la situation. Ce n'est pas facile car Marc "tout-va-bien" n'arrête pas de passer à notre table pour nous demander sans cesse si... "tout va bien". L'ennemi est-il déjà sur nos traces? La mission a l'air de plaire à mon équipe: Mister X (que j'appellerai ainsi pour préserver son anonymat) est partant. Les deux autres, M. et D., ont un peu peur mais ils se décident enfin.

Autour du bâtiment, une enceinte électrifiée; à l'entrée, des alarmes, des vigiles et des dobermans... Heureusement, pas de mirador sur le toit et pas de douves autour du bâtiment principal!

L'équipe peut enfin s'introduire dans les studios...

Rob Stevens, le programmeur principal, est dans la salle, face à son PC. Les deux graphistes, Francis Fournier et Jean-Christophe Alessandri, dessinent devant leur Amiga 1200. Plus loin, Fabrice Paumier, musicien, compose. Armés jusqu'aux dents, M. et D. repèrent immédiatement Florent Moreau, directeur du développement. Il tremble de peur dans un coin. Le pauvre, il n'a pas mangé depuis longtemps, doit partir en vacances et constitue une prise facile. Mister X n'aura aucun mal à le faire parler de ce dossier Top Secret. Voilà pour le compte rendu de la mission, chef. Je me réserve le droit de garder mon équipe de choc très efficace pour de prochaines missions... impossibles.

Vous trouverez les résultats de l'interrogatoire en pièces annexes.

SAM

PREHISTORIK MAN

RENSEIGNEMENTS TECHNIQUES

Prehistorik Man est un jeu de plates-formes qui comporte un scrolling différentiel sur trois niveaux pendant la majeure partie des tableaux. Le déplacement d'une image sur un écran, c'est le scrolling. Le déplacement de plusieurs plans du décor superposés et à des vitesses différentes, c'est le scrolling différentiel. Le jeu met également en œuvre des effets d'opacité (qui, je vous le rappelle, représente le déplacement de plusieurs parties d'un même décor à des vitesses différentes).



La déformation du sol (type Super Ghouls'n Ghost) contribuera aussi à animer le jeu. L'utilisation de l'HDM1 s'impose pour obtenir des effets d'ondulation. Ce procédé permet de réaliser des ondulations et des distorsions du décor. Les effets du fameux mode 7 (rotations, zooms, 3D) se retrouveront bien entendu dans certaines scènes, comme celles qui se dérouleront à dos de dinosaure ou à dos d'abeille (dans le même genre que l'épisode du landspeeder dans Star Wars).

A dos d'abeille, on admire le travail du mode 7 pour les effets sur les sprites.

A dos de dino... les sprites prennent plusieurs positions en vue des futures animations.



Non mais, ça va pas non? On ne touche pas à mes frites chez Wac Donald's. Un coup de massue vers le haut et on est débarrassé de l'importun. Sur cette version, votre personnage peut donner des coups de massue soit vers le haut, soit au milieu, soit vers le bas...

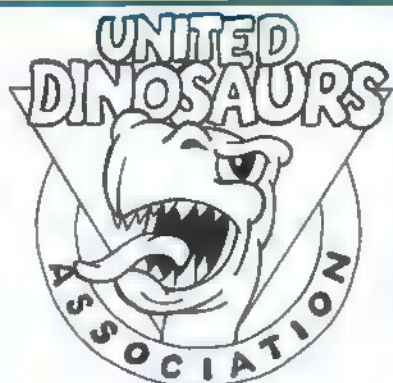
PRiK

NEW!

LE SCENARIO

Le but du jeu est très simple: vous devez trouver le cimetière des dinosaures car c'est une réserve colossale de nourriture. La démo d'intro nous montre un frigo vide. Notre héros s'enfonce alors dans les profondeurs de sa grotte jusqu'à son garde-manger: il est vide aussi! Toujours plus loin, au fond de la grotte, se trouvent quelques peintures dessinées par ses ancêtres. Ces croquis expliquent qu'il existe un cimetière où tous les dinosaures viennent mourir, leur heure venue. Là, on peut trouver de la viande fraîche!

Différents niveaux sont prévus à ce jour: celui des végétaux, de la forêt, des grottes, du volcan, du village dans les arbres, du village sur pilotis, des rivières souterraines, des lacs, des glaciers, de la montagne, du cimetière et, enfin, du sanctuaire. Prehistorik Man se bat contre l'ADU, l'Association des dinosaures unis. Ces derniers tentent d'empêcher notre héros d'atteindre le cimetière. Si vous voulez aider ces charmantes bestioles, achetez le pin's de l'Association des dinosaures unis en vente dans toutes les bonnes crémeries agréées par le syndicat des joysticks en peau de bête.



Voici le quatrième niveau en développement. Le delta-plane que vous pouvez acheter en boutique est bien pratique. Plus les programmeurs créent de niveaux, plus ils sont beaux. Voyez ce que cela donne sur le quatrième...



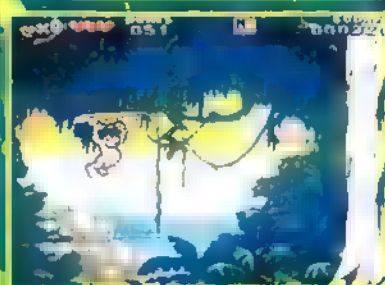
ORIGINALITE, QUAND TU NOUS TIENS

Première chose très importante dans ce jeu: on peut se venger. Si un ennemi vous frappe et vous fait perdre un cœur, vous pouvez vous venger. Courez à votre tour le frapper aussi sec! En mourant, une multitude de petits cœurs réapparaîtront. Ramassez-les vite pour récupérer à nouveau le cœur initialement perdu.

Sachez aussi qu'il existe pour le héros du jeu plusieurs moyens de locomotion, tels que le delta-plane, le pogo (ressort), le monocycle, le snowboard (monoski), le radeau... Il pourra même se retrouver entraîné par un poulpe sous l'eau (c'est un Shooting Game).



Voici la planche de sprites du rhino. Il n'est pas encore dans le jeu, mais il est prévu.



Message urgent...

Achetez LE PREMIER
toutes les
nouveauautés import et
françaises en
consoles, jeux et
accessoires...STOP

Nous avons
L'INTROUVABLE !!!

Démonstration
gratuite de toutes
consoles, jeux et
accessoires sans
rendez-vous...STOP

Des arrivages en
permanence du monde
entier en liaison
avec une V.P.C
rapide, simple et
efficace ...STOP...

Toutes réservations
de jeux, accessoires
ou consoles sont
possibles avant même
toutes les sorties
officielles
françaises et import
...STOP...

Pour tout
renseignement,
contactez-nous.
Nous sommes à votre
disposition.STOP...
Tel : 46 24 33 19
Fax : 47 45 23 54
62 bis, avenue
Charles de Gaulle
92200 NEUILLY/SEINE
Métro : Sablons
RER : Porte Maillot
Immeuble Mac Donald's
FIN ...!!!

WORK IN PROGRESS

ET EN PROFONDEUR?

Pour atteindre un même endroit, vous avez le choix entre plusieurs routes. Ainsi, vous pourrez finir le jeu sans faire tous les tableaux.

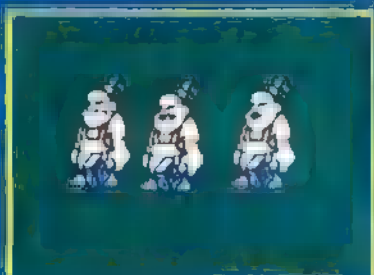
Le jeu compte trois cartes, au moins trente niveaux et trois niveaux de difficulté qui varient selon le nombre de monstres présents. Le sanctuaire devrait être accessible uniquement au niveau difficile.

Dans ce jeu d'action/plates-formes, vous rencontrerez plusieurs personnages qui vous aideront. Vous ne pourrez accéder à certains niveaux qu'après avoir discuté avec certains d'entre eux. Ainsi, le personnage de l'aventurier avec un bocal vous procurera une luciole pour les grottes. Vous rencontrerez ainsi une belle femme, un vieux savant, un forgeron...

Les textes seront en français (plusieurs choix de langue au départ).



Le forgeron.



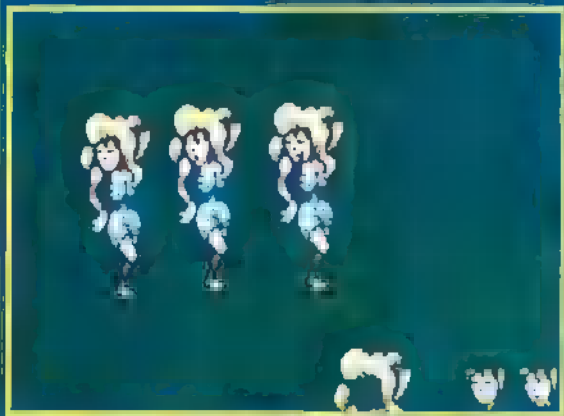
Les attaquants



L'aventurier.

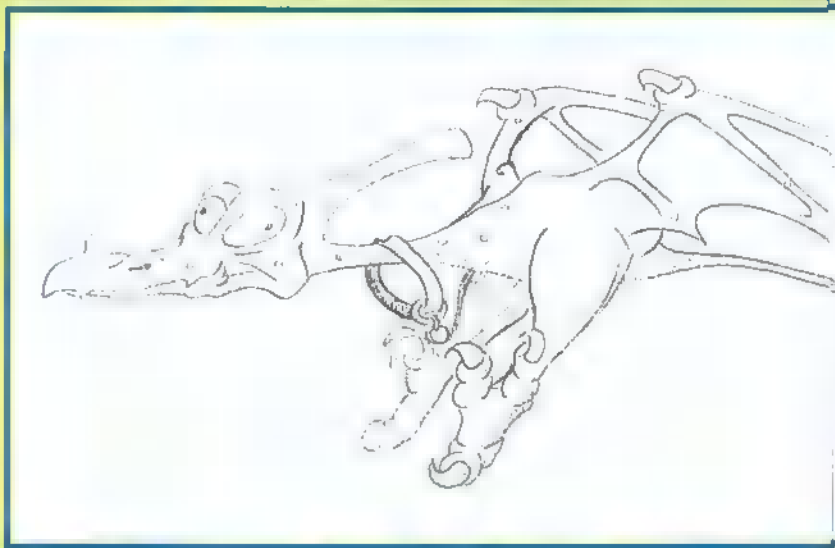


Ma super-nana.



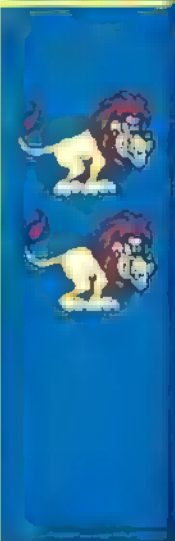
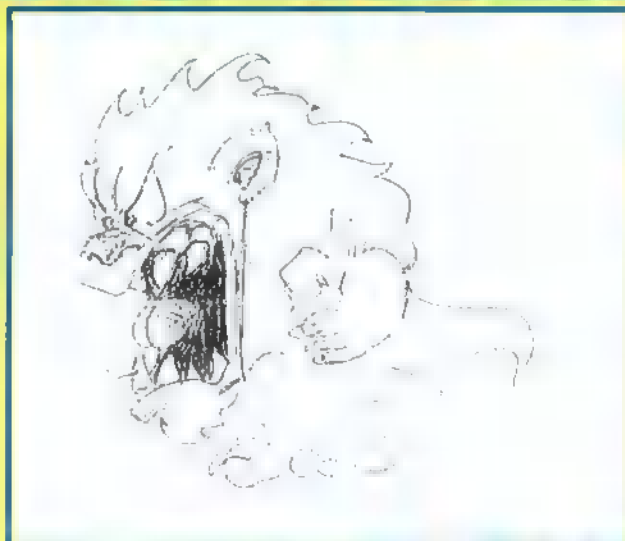
DES SPRITES GEANTS

Des sprites géants à gogo. Remarquez le passage du croquis du ptérodactyle à son exécution finale dans le jeu. Étonnant, non?

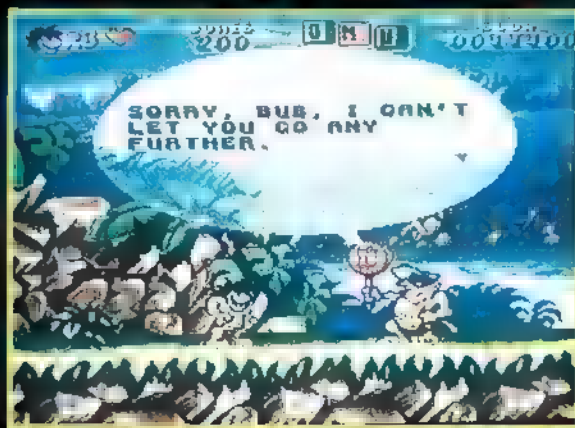
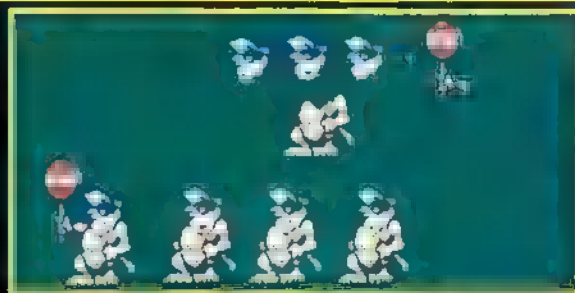
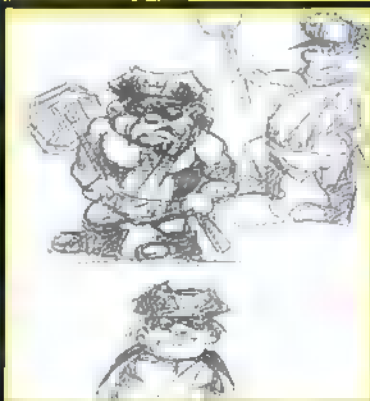


LE LION

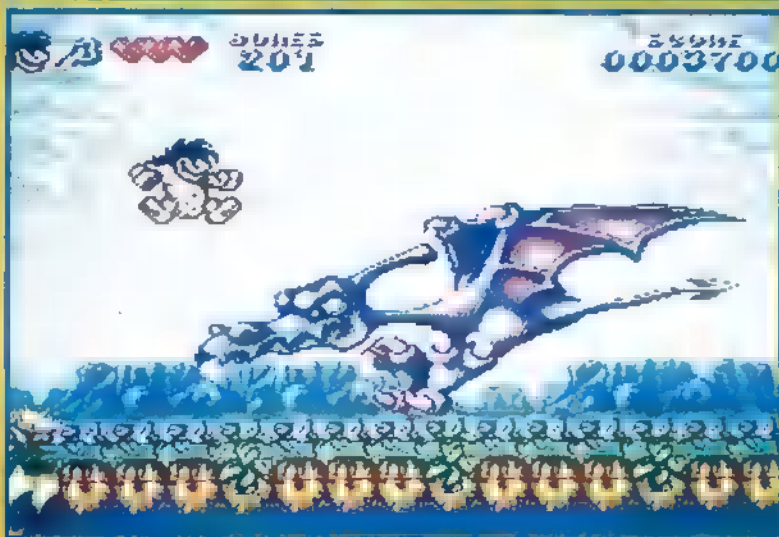
Ici, le croquis n'a pas trop servi car le lion a une tout autre tronche. La décomposition de ses mouvements est nettement visible.



DES PERSOS MUREMENT REFLECHIS



Voici le flic qui vous empêchera de continuer dans la suite d'un niveau. Si vous voulez avancer, il faudra lui donner des brouzouffs. Là aussi, admirez le passage, un peu plus détaillé, du croquis à la planche de sprites, puis au jeu lui-même.



LA BOUTIQUE

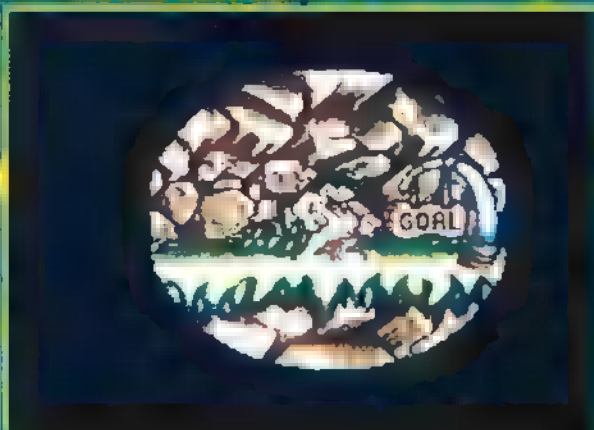


Elle apparaît au début de certains niveaux. Parfois, elle est même planquée. Elle permet au joueur de s'équiper (armes, delta-plane) ou bien de récupérer de l'énergie, des cœurs, des vies. La monnaie est l'os. Au fur et à mesure que vous achetez des marchandises, le choix de vos objets s'élargit.

O! TOI... MON HEROS!

Qui est vraiment le héros de Pre-historik Man? C'est un homme préhistorique qui se déplace tout à fait normalement. Il peut courir si vous pressez l'un des boutons du pad. Dans sa version finale, avec toutes ses armes, il dispose de plus de 200 positions différentes. Il peut aussi sauter, nager, pousser un rocher, rebondir sur les fesses et même courir à quatre pattes. Il dispose de plusieurs armes: un gourdin, un marteau, un cri-queue, et bien d'autres...

Ouf ! Voilà, c'est fini!



LE PARADIS
DES JEUX VIDÉO

3, rue du Vau Saint Germain - 35 000 RENNES
Téléphone : 99 79 54 57 (de Paris, faire le 16)

JEUX D'OCCASION 40 à 60 % MOINS CHERS

Horaires d'ouverture Lundi : 14h30 à 19h

Mardi au Samedi : 10h à 12h30 / 14h30 à 19h

SUPER FAMICOM neufs

Back to the future	485 F
Dead Blade	555 F
Dragon Ball 2	570 F
Final Fight II	485 F
Fatal Fury II	TEL
James Pond II	465 F
Madara II	545 F
Magic Johnson Basket	515 F
Mario All Star	590 F
Mario et Wario	455 F
Pop'n Twin Bee	445 F
Solstice II	555 F
Star Fox	390 F
Street Fighter II Turbo	640 F
Super Air Driver	515 F
Super James Pond II	465 F
Super Form. Soccer II	525 F
The Life Theatre	465 F
Tiny Toon	370 F
World Hero	545 F
WWF Royal Rumble	545 F
Yoshi's Cookie	425 F

SUPER NES neufs 440 F

Asterix
Bubsy
Fatal Fury
Swadown
Tecmo Basket

SUPER NES neufs 390 F

Bob
S. Turrican
Cluedo
Star Wars
Lost Viking
Tazmania
Monopoly
Vegas Stakes
Sim City
Wolf Child

SUPER NES neufs 370 F

Alien III
Mario is missing
Pro Quart
Super High Impact

GAMEBOY neufs : 215 F

Toutes les nouveautés françaises et USA

MEGADRIE neufs : 375 F

Agassi Tennis Amazing Tennis
Jungle Strike X-Men

MEGADRIE neufs : 345 F

Toutes les nouveautés du mois pour Sega française

JEUX SEGA JAPONAIS de 99 à 250 F

GAMEGEAR neufs : 235 F

Toutes les nouveautés françaises et USA

Street of Rage II 245 F Jurassic Park 245 F

MEGA CD (USA)

Batman Return	390 F
Black Hole	390 F
Chuck Rock	390 F
Ecco the Dolphin	390 F
Final Fight	390 F
Indiana Jones	390 F
Mark Maark	420 F
Monkey Island	390 F
Sewer Shark	420 F
Sherlock Holmes II	390 F
Spiderman Vs Pinguin	390 F

Nous sommes nouveaux, nous avons
les jeux et les prix.
Il ne nous manque plus que votre confiance !

NEWS

Consoles+ a été le premier à vous en parler dans ses numéros de mai et juin (n°s 20 et 21): Commodore sort ce mois-ci une console 32 bits équipée d'un lecteur CD-Rom à un prix défiant toute concurrence. Mise au point.



La bête prise sur vif. Remarquez le joystick et ses boutons colorés qui rappellent fortement ceux de la Super Nintendo.

Le voilà enfin, cet Amiga-CD 32! Depuis le temps qu'on vous en parlait... Les CD qui l'accompagnent sur la photo sont des titres CDTV.

C'est officiel! Lors d'une conférence de presse au cours de laquelle les journalistes ont approché la bête. Mais vous êtes un lecteur assidu de Consoles+, vous savez déjà tout sur l'Amiga-CD 32 (c'est son nom officiel) puisque les informations que nous avons déjà publiées dans nos précédents numéros sont vraies à 95%! Nous ne nous attarderons donc pas trop sur l'aspect technique. Ceux que ça intéresse peuvent se reporter à l'encadré que je lui ai réservé.

QUELS JEUX POUR L'AMIGA-CD 32?

Attaquons-nous tout de suite à ce qui nous intéresse le plus: les jeux. Vous le savez, l'Amiga-CD 32 est équipé en standard d'un lecteur de CD-Rom. Pour mémoire, rappelons également qu'elle ne possède pas de port cartouche. Cela signifie que tous les jeux se présentent sous la forme de CD-Rom. Les CD-Rom peuvent, en théorie, stocker une quantité d'informations supérieure à 540 Mo (soit 500 à 600 cartouches de taille normale ou encore 300 Street Fighter) que ce soit des images graphiques ou vidéo, des textes ou encore du son de qualité CD. Vous devriez

pouvoir découvrir, en même temps que la console, une dizaine de titres comme Dune CD-Rom, Jurassic Park, James Pond, Lemmings, Zool 2... Le catalogue doit se mettre en place petit à petit et quelque soixante titres sont annoncés d'ici à Noël. Leur prix devrait tourner entre 250 et 350 francs.

Microprocesseur: Motorola 68EC0200 cadencé à 14 MHz
Coprocesseurs: AGA (Advanced Graphics Architecture)
RAM: 2 Mo
ROM: 1 Mo (comprenant Amiga DOS 3.1)
Lecteur CD-Rom: débit de 300 Ko/s
Résolution: 800 x 600 (maximum)
Couleurs: 256 000 affichables simultanément
Palette: 16,8 millions de couleurs
Sorties vidéo: S-Vidéo, composite, prise antenne
Son: stéréo 4 voies qualité CD (44 kHz)
Contrôle: 1 joystick fourni avec la machine
Interfaces: 2 ports joystick, connecteur pour module Full Motion Video, connecteur pour boîtier Amiga.

AMIGA- LA NOUVELLE CONSOLE



UTILISEZ LES TITRES DU CDTV

Une grande partie des titres pour CDTV s'agit d'un boîtier noir genre magnéto-scope comprenant un Amiga et un CD-Rom que Commodore a lancé il y a deux ans, sans succès) est également utilisable car une compatibilité ascendante a été conservée dans la mesure du possible (c'est-à-dire que les logiciels du CDTV tournent sur l'Amiga-CD mais que réciproque n'est pas vraie). Outre quelques jeux de bonne qualité, mais qui n'apportent rien de plus que leurs équivalents disquettes, fonctionnant avec la première génération de micros Amiga, on trouve quelques éducatifs sympas et bienvenus comme le Code de la Route. Nous essaierons de vous fournir, dès que possible, une liste des titres CDTV marchant à coup sûr avec l'Amiga-CD 32.

L'AMIGA-CD 32 CONNAIT LA MUSIQUE!

Enfin, qui dit CD-Rom, dit également CD audio: l'Amiga-CD 32 est capable de lire tous vos CD musicaux. L'écran sur lequel est bran-

chée la console affiche les fonctions évoluées comme le programmation, mais il est également possible de se servir du lecteur CD sans écran: le joystick sert alors de commande. Remarquons d'ailleurs que ce dernier dispose d'une forme très ergonomique (il faudra voir à l'usage s'il est vraiment pratique) et qu'il reprend celui de la Super Nintendo la disposition des boutons et leur couleur.

QUELLES EXTENSIONS POUR L'AVENIR?

Deux extensions, au moins, pourront être connectées à l'avenir à l'Amiga-CD 32. Tout d'abord, un module qui se connectera à l'arrière permettra de visionner jusqu'à soixante-quatorze minutes de vidéo plein écran. C'est ce qu'on appelle la Full Motion Video. Cela ouvre la porte à des applications ludiques comportant des séquences de vidéo animée. Mieux encore: il sera possible de visualiser de vrais films pourvu qu'ils aient été stockés sur CD. Mais, à l'instar du standard VHS pour les cassettes vidéo, l'instauration d'une norme est indispensable. Et c'est dans ce but qu'a été signé tout récemment un accord entre Philips, Sony, JVC

CD 32 :

LE 32 BITS ARRIVE!

Matsushita, Paramount Home Video Commodore. Il a été défini un standard mondial appelé "Vidéo CD" que ce fameux module connectable à l'Amiga-CD 32 respectera.

Autre extension, autre utilisation: un boîtier qui viendra se loger sous console permettra de transformer cette dernière en véritable micro-ordinateur, en l'occurrence un Amiga 1200. De même couleur que l'Amiga-CD il sera accompagné d'un clavier, d'une souris, et équipé d'un lecteur de disquette ainsi que d'emplacements pour disque dur, extensions mémoire. Une très grande partie des logiciels pour Amiga seront donc

exploitables sur cette console devenue micro. Mais une telle machine, moitié micro, moitié console sera-t-elle séduisante? Pas sûr!

LES PRIX ET LA DISPONIBILITE

À l'heure où vous lirez ces lignes, vous devriez pouvoir trouver la nouvelle console en magasin à un prix compris entre 1 990 francs (coût initialement prévu) et 2 490 francs. Rendez-vous le mois prochain pour un banc d'essai complet.



Le jeu de plates-formes Zool 2 est un des premiers titres à faire son apparition sur la machine de Commodore.

CONSOLE D'INFORMATIQUE DE NOUVEAU

La fameuse console 64 bits d'Atari, qui devrait être commercialisée au compte-gouttes cet automne (dans la région de New York uniquement, prix annoncé: 1 200 francs) et arriver en Europe dès début 1994, a trouvé un fabricant en la personne du numéro un de l'informatique, j'ai nommé IBM, qui va s'occuper de l'assemblage des consoles, de leurs tests, de leur qualité, de leur emballage et, enfin, de leur distribution! Le géant de l'informatique a récemment ouvert l'une de ses usines, basée à Charlotte en Caroline du Nord, à des sociétés extérieures. C'est tout naturellement qu'Atari s'est aussitôt mise sur les rangs pour y faire construire le Jaguar. Cela lui permet de profiter d'une infrastructure déjà opérationnelle, qui lui assure un travail de qualité. De son côté, IBM a déclaré, par l'intermédiaire d'Herbert L. Watkins, directeur de la fabrication de l'usine située à Charlotte: "Chacun attend d'IBM que nous fabriquions des produits technologiques complexes et avec ça, nous montrerons que nous sommes capables de construire des produits grand public sophistiqués."

EVERY GAMES

7, ALLEE B. FRANKLIN 91000 EVRY
>> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade
de 11h à 19h30 du lundi au samedi

IMPORT DIRECT DE NOUVEAUTES NOMBREUX JEUX D'OCCASIONS REPRISES - ECHANGES DE JEUX

S.NES Nintendo

ST.FIGHTER 2 TURBO	589 f
MORTAL COMBAT	549 f
JURASSIC PARC	549 f
FINAL FIGHT 2	495 f
SUPER BASEBALL 2020	495 f
YOSHI COOKIES	379 f
COOL SPOT	539 f
RUN SABER	TEL.
MARIO COLLECTION	589 f
NIGEL MANSELL GP	479 f
SUP. JAMES POND	449 f
SOLSTICE 2	TEL.
BUBSY	495 f
DONGEON MASTER	495 f
TECMO Super NBA	495 f
STREET COMBAT	349 f
STAR WARS	449 f
Cybemator-Valken	449 f

SUPERFAMICOM

ST.FIGHTER II TURBO	789 f
WORLD HEROES	695 f
DRAGONBALL-2 II	649 f
RANMA 1/2	499 f
RANMA 1/2 II	649 f
SONIC WINGS	499 f
SUPER AIR DIVER	529 f
F1 CIRCUS 2	495 f
THE TINY TOONS	479 f
SUPER TETRIS 2	495 f
ART OF FIGHTING	TEL.
BATMAN RETURNS	395 f

ET LES CLASSIQUES,
LES ACCESSOIRES,
A PRIX CANON !

NEO - GEO

SAMOURAI	TEL.
POP'NHUNTER	TEL.
3 COUNT BOUT	1290 f
FATAL FURY 2	1290 f
VIEWPOINT	1590 f
WORLD Heroes 2	1490 f

ART OF FIGHTING	899 f
MAGICIAN LORD	449 f
FATAL FURY	549 f
ALPHA MISSION	449 f
ROBO ARMY	699 f
EIGHT MAN	649 f
BURNING FIGHT	499 f
GHOST PILOTS	499 f
BASEBALL 2020	549 f
S. SIDE KICKS	1090 f

SEGA MEGADRIVE LES NOUVEAUTES NOMBREUX JEUX D'OCCASION

JURASSIC PARC	395 f
BUBSY	395 f
COOL SPOT	395 f
JUNGLE STRIKE	395 f
SHINNING FORCE	395 f
FLASH BACK	395 f
FATAL FURY	395 f
STREET FIGHTER 2 CH.	TEL.

POUR VOUS RENSEIGNER, ☎ 60.77.68.95
RESERVER Votre jeu ... DIRECT PAR C.B : TEL.

BON DE COMMANDE:

☐ CHEQUE ☐ MANDAT

Qté	Désignation	Prix

Nom:
Adresse:

Frais de port : + 30 F
Jeux neo-geo : 50 F

Total

C+23

TEL:

Denis Malice n'est pas seulement un jeu vidéo édité par Ocean, c'est aussi un film et une bande dessinée. Consoles+ en profite pour faire un petit compte-rendu du long métrage sorti sur nos écrans le 18 août.

L'HISTOIRE

Inspiré de la légendaire bande dessinée Hank Ketcham, "Denis Malice" est le vingt-deuxième scénario de John Hughes, producteur-scénariste de "Maman, j'ai raté l'avion". On y retrouve, comme dans le film précédent, un héros blondinet. Mais, contrairement à son homologue qui met à profit toute son imagination pour se débarrasser des voleurs qui en veulent à sa maison, Denis passe son temps à faire des bêtises. Bien sûr, il ne les fait pas exprès, comme tous les enfants. C'est sa nature. Mais ce Denis, il en fait un peu plus que les autres. Son visage angélique et son sourire candide cachent d'insondables réserves de malice et d'espièglerie. Incontrôlable et animé d'un irrépressible enthousiasme, il provoque catastrophe sur catastrophe. Lorsqu'il enfourche son tricycle équipé

d'une batterie de casseroles dernier cri, il déboule, tel un ouragan, dans les paisibles rues de son quartier, les oiseaux s'envolent, les chiens tire-d'aile, les écureuils se réfugient sur les plus hautes branches des arbres, les chats s'enfuient en tous sens, cédant à la panique. Il n'a alors qu'un seul objectif: se rendre chez Mr Wilson, son grincheux voisin, interprété par Walter Matthau, auquel il voue un amour sans limite et non réciproque. Du moins en apparence... Ce pauvre Mr Wilson se voit même confier la garde de ce sacré Denis, alors que ses parents sont obligés de partir en voyage pour des raisons professionnelles et que tous les baby-sitters sollicités refusent d'en entendre parler. Autant vous dire que ce qui est vécu comme un rêve par l'un est ressenti comme un cauchemar intégral par l'autre. Même le voleur, dont le rôle est tenu par le formidable Christopher Lloyd, regrette d'être passé par lui. Il ne sortira en effet pas indemne des misères que lui fait subir cet infernal bambin.

LE TEST

Denis, qui est censé n'avoir que quatre ans, n'est ni un bébé surdoué, ni un farceur délibéré. Il affiche tout à la fois une très grande agitation, de la naïveté, de la sensibilité et surtout, une maladresse sans pareille. Il n'a rien d'un chérubin, mais ce n'est pas non plus un diable malfaisant. Et comme le dit bien Nick Castle, le metteur en scène: "Hank Ketcham a inventé avec Denis un personnage auquel on pardonne tous ses excès en raison de sa jeunesse et de son innocence." Alors, au fur et à mesure que le film se déroule, on se prend d'affection pour ce "sale gosse". Et pour sa victime égale-



De gauche à droite: Margaret, la petite peste, Denis la malice et Joey, l'embrasseur de poupées.

ment, Mr Wilson. On se surprend même à avoir pitié du voleur qui n'a pas su reconnaître en Denis un gendarme hors pair. Bien sûr, Denis Malice ne ravira pas tous les types de spectateurs. Les grands gaillards aficionados Terminator risquent d'être déçus. Les adultes qui ont déjà tout vu et qui connaissent tout sur tout vous

diront qu'ils regrettent l'absence de gags vraiment originaux et d'autres choses de ce genre pour vous faire comprendre qu'ils n'ont pas aimé. Un conseil: ne les écoutez pas. Et répondez-leur ceci: "Denis la Malice est un film qui s'adresse aux jeunes. Ce sont donc les seuls à pouvoir pleinement l'apprécier." Na!

©1993 BY WARNER BROS./MARSHA BLACKBURN



La maman de Denis ne cédera pas à ses caprices. Il ira de gré ou de force chez Margaret.



La bouche de Mr Wilson! C'est, d'après lui, la seule façon d'administrer une aspirine à son voisin préféré, qui lui semble très malade, sans risquer de se faire croquer les doigts par des dents qui bougent toutes seules!

MALICE : LES

T LA PAIRE!



©1993 BY WARNER BROS./THEO WESTENBERGER

Regardez comme les yeux de Denis sont pleins de Malice. Mais que vise-t-il avec son énorme lance-pierres?

LES ACTEURS

WALTER MATTHAU
(George Wilson)

ce nom ne vous dit rien, parlez-en à vos parents. Ils le connaissent à coup sûr pour avoir vu des films comme: "Un homme dans la foule" d'Elia Kazan, "Hello, Dolly" de Gene Kelly ou encore "Point Limite" de Sidney Lumet.

MASON GAMBLE
(Denis Mitchell)

Mason Gamble a sept ans et a décroché le rôle de Denis au terme d'une gigantesque opération de casting rassemblant plus de 20 000 candidats. Il faut dire que Mason a eu quelques avantages: il tourna son premier spot télévisé à quatre ans et demi et il est le fils de l'acteur Tim Gamble que l'on a pu récemment voir dans "Hoffa" de Dany de Vitto.

JOAN PLOWRIGHT (Martha Wilson)

Joan Plowright est une des actrices les plus réputées de scène anglaise. Au cinéma, elle s'est fait remarquer dans "Moby Dick" de John Huston, "Equus" de Sidney Lumet et tout récemment "Last Action Hero" de John McTiernan.

CHRISTOPHER LLOYD
(Switchblade Sam)

Vous le connaissez tous. Son nom est lié à quelques personnages des plus loufoques du cinéma contemporain: le savant fou de "Retour vers le Futur" de Robert Zemeckis ou Fester Addams dans "La Famille Addams".

LEA THOMPSON (Alice Mitchell)

La maman de l'infamé gamement ne vous est sûrement pas inconnue non plus: c'est elle qui tenait le rôle de la mère de Michael Fox dans les trois épisodes de "Retour vers le Futur". On avait également pu la remarquer dans "Les Dents de mer" de Joe Alves.

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 19H.

MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTREUIL - RER : NATION.

Tél : 43 48 36 22 - Fax : 43 48 36 24

SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II TURBO CE	589 F	THUNDER BIRDS	589 F
DARIUS FORCE	589 F	BATTLE MOBILE	499 F
DRAGON BALL Z II	589 F	SUPER AIR DIVER	539 F
WORLD HEROES	589 F	MAGIC JOHNSON SLAM	539 F
FINAL FIGHT II PROMO	349 F	DEAD DANCE PROMO	399 F
SUPER TURIKAN	499 F	FORMATION SOCCER 2	539 F
RANMA 1/2 PART 3 (RPG)	589 F	SD MOBILE SUITS GUNDAM	589 F
STAR FOX	499 F	NEW JAPAN WRESTLING	589 F
SOLSTICE II	589 F	ARCS SPIRITS (RPG)	589 F
CLASSIC ROAD	599 F	MASTERS GOLF AUGUSTA	589 F
FINAL SET	589 F	SENGOKU DENSHO	539 F
SUPER STAR WAR	499 F	BATMAN RETURN	399 F
SUPER FAMILY TENNIS	539 F	DODGEBALL 2	539 F

SUPER NES

MORTAL KOMBAT	529 F	MIGHT AND MAGIC 3	539 F
ALIEN 3	499 F	ASTERIX	499 F
WWF 2	539 F	UTOPIA	539 F
BUBSY	539 F	JURASSIK PARK	539 F

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II CE	499 F	OUT OF THIS WORLD	375 F
X-MEN	375 F	COOL SPOT	375 F
SHINING FORCE	449 F	JUNGLE STRIKE	375 F
FATAL FURY	375 F	THE HUMANS	375 F
FLASH BACK	375 F	BATTLETOADS	375 F
ROLO	375 F	TINY TOONS	375 F

MEGA CD

MEGA CD	1890 F	SONIC MEGA CD	499 F
---------	--------	---------------	-------

NEO GEO

CONSOLE	2490 F	FATAL FURY II	1390 F
JOYSTICK	499 F	SUPER SIDE KICKS	1290 F
SAMOURAI	1450 F	SENGOKU II	1390 F
WORLD HEROS II	1450 F	ART OF FIGHTING	1390 F

NEC

DUO-R	TEL
STREET FIGHTER II CE	TEL
MAGICOAL (SCD)	499 F
METAL ANGEL (SCD)	499 F

TEL POUR LES NEWS !

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

N° de téléphone :

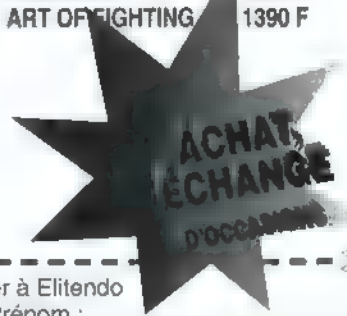
TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux - 50 Frs consoles	
TOTAL A PAYER	

Je règle par : ☐ CHÈQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE ☐

DATE EXPIRATION :

Signature :

RC : 300 776 953
Dont le tiers est sous réserve
Les prix sont indiqués sans TVA



NEWS

Mardi 27 juillet, 17 heures. Une vingtaine de personnes sont réunies sur le célèbre autodrome de Montlhéry: journalistes de Consoles+, confrères de la presse micro et l'éditeur Ubi Soft. But du jeu: goûter les sensations que procure une vraie voiture de course à l'occasion de la sortie de F1 Pole Position. Mais l'heure est grave! Les formules Ford qui vont accueillir les concurrents dans quelques instants ne sont pas des joujoux. Ici, pas de vies infinies, ni de Continue. La moindre erreur de conduite est fatale. C'est la sortie de route assurée, la visite du fossé ou le museau dans le tronc d'arbre. Ou pire: le sommeil éternel. Surtout à 180 km/h...



▲ Jean-Michel Blottière, rédacteur en chef de Consoles+ et d'Eric Ramarson, rédacteur en chef adjoint de Micro Kid's. Remarquez sur la gauche le side-car dernier cri de Jean-Michel.

Axel est content! Il ne peut contenir sa joie car il va enfin pouvoir mettre la pâtée "en vrai" aux autres concurrents.



F1 POLE POSITION SUSCITE DES VIOLENCES



▲ C'est l'accident! Heureusement, le pilote est indemne. Ouf!



David Téré, votre serviteur, espère bien aller plus vite que les autres pour rapporter un scoop...

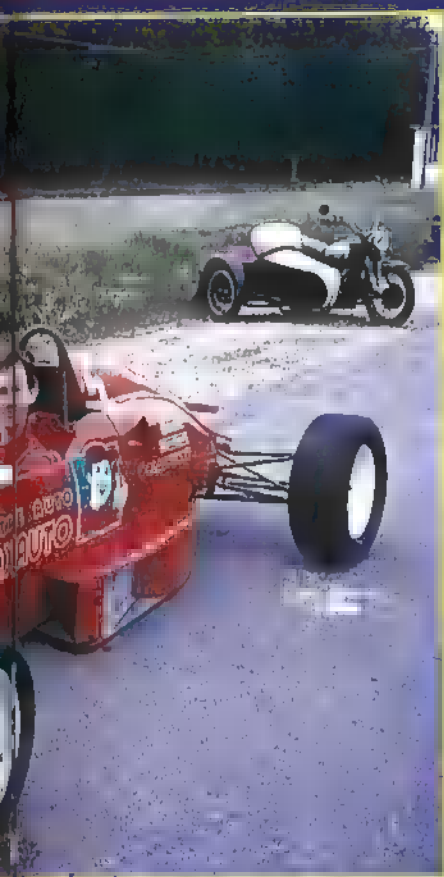


LE DERNIER CRI DE MONTLHÉRY

Les moteurs rugissent. Il y est, le départ est donné! Les bolides s'élancent dans un boucan infernal. Mais la pression retombe très vite. Les dépassements sont interdits. Heureusement, car après à peine deux tours de piste, la catastrophe, l'irréversible arrive. C'est l'accident. Impressionné par la vitesse des engins, le jeune pilote au volant de la monoplace numéro 2 (non, ce n'est pas Prost!) ne parvient pas à négocier l'épingle précédant la ligne d'arrivée. C'est tout droit. Un direct sur la butte et dans le poteau téléphonique. Par chance, le coureur automobile ne semble pas atteint. Mais impossible de repartir: la direction est complètement faussée. Le pilote, sorti indemne, ce qui aurait pu être une tragédie traumatisante, déclarera plus tard, après avoir complètement repris ses esprits: "Mon pied droit avait beau écraser à fond la pédale de frein, j'appuyais encore plus fort sur l'accélérateur. Et quand j'ai vu que je n'arrivais pas à tourner le volant, j'ai paniqué..." Soulagement général dans l'assistance. La course peut reprendre. Mais, dans beaucoup d'esprits, le mot "prudence" ne cesse de résonner. Tant mieux! Ils pourront ainsi rentrer sains et saufs chez eux pour commencer le test moins dangereux (quoique...) de F1 Pole Position.

POSITION

ICATIONS



▲ Saisis sur le vif, voici une brochette de journalistes spécialisés dans les jeux vidéo. De gauche à droite : Cyril Baudin (Nintendo Player), caché par les autres, José Carion (Player One), Cyril Drevet (Player One / Télévisator 2), Frank Ladoire (Banzzai / Supersonic), Jean-Michel Blottière (Tilt / Consoles + / Micro Kid), Pierre Valis (Player One).



▲ F1 Pole Position, l'objet du désir.

Ce reportage ne vous a pas refroidi ? que vous vous sentez une âme de casse-cou, voici quelques informations sur la formule Ford qui est la première étape, après le karting, du long chemin qui mène à la formule 1. Les meilleurs pilotes peuvent espérer ensuite passer à la formule 3 puis à la formule 3000 et, peut-être un jour, à la formule 1. Mais ne croyez pas que la formule Ford s'apparente à une voiture de tourisme. Il s'agit bel et bien d'une véritable monoplace de course qui n'a rien à voir avec un karting dont la finalité est la vitesse. Montlhéry, l'école de pilotage qui nous a reçus, dont le siège se trouve à Seuillet, dans l'Allier, s'appelle Mygale et dispense des stages de pilotage à ceux qui sont en possession du permis de conduire (ou qui prennent des leçons de conduite accompagnée). vous ne l'avez

pas, vous pouvez aussi commencer par le karting. Cela vous fera également faire des économies, la différence de prix étant comparable, toutes proportions gardées, à celle que l'on relève entre une Neo Geo et une NES ! Le Racing Kart Buffo (RKB), dans la région Parisienne, est abordable et s'adresse à pratiquement tous les publics (nous l'avons essayé). Enfin, pour plus de renseignements, n'hésitez pas à contacter la Fédération française sport automobile (FFSA) qui vous donnera les adresses les plus proches de chez vous. Mygale: La Maison rouge - 03260 SEUILLET - Tél.: (16) 70.58.13.22 - Fax: (16) 70.58.13.07 RKB: RN 19 - BP 3 - 77390 LES ETARDS - Tél.: 64.07.62.97 - Fax: (1) 64.07.67.66 FFSA: 136, rue de Longchamp, 75016 PARIS Tél.: (1) 47.27.97.39 - Fax: (1) 47.55.89.97.

MEGA soft

12, rue de rempart 68000 COLMAR
TEL: 89.23.15.35 FAX: 89.23.93.00
(de Paris, faire le 16)

CARTOUCHES ET CONSOLES : SEGA - NINTENDO - NEO GEO - LYNX - NEC

SUPER NES

ALIEN 3 FR	390,00
AMAZING TENNIS US	495,00
BATMAN RETURN US	495,00
BATTLETOADS US	480,00
BLUES BROTHERS US	490,00
BUBSY US	495,00
BULLS VS BLAZERS US	430,00
COOL SPOT US	475,00
CONGO'S CAPER US	395,00
DONGEON MASTER US	TEL
DRAGON BALL Z2 JAP	TEL
E.V.O. US	540,00
FATAL FURY US	495,00
FIGHTING SPIRIT FR	480,00
FINAL FIGHT 2 JAP	390,00
GP1 JAP	TEL
KAWASAKI CHAL. US	480,00
LOST VIKING US	445,00
MARIO COLLECTION J	TEL
MORTAL COMBAT	TEL
NBA TECHMO FR	490,00
NIGEL MANSELL US	TEL
OUTLANDER US	460,00
POCKY ROCKY FR	460,00
RANMA 1/2 2	TEL
SONIC BLASTMAN US	TEL
SONIC WINGS JAP	TEL
STREET FIGHTER 2 T	TEL
SUPER AIR DIVER JAP	TEL
SUPER BOMBER MAN	TEL
SUPER GOAL FR	490,00
VEGAS STAKES US	445,00
VOLLEY TWIN JAP	TEL
WORLD HEROES JAP	TEL
WORLD SOCCER JAP	TEL
WWF2 FR	TEL

MEGADRIVE

AMAZING TENNIS	390,00
BOB	390,00
BUBSY	390,00
BULLS VS BLAZERS	390,00
CAPTAIN AMERICA	TEL
CAPTAIN PLANET	250,00
CHAMPION BOWLING	390,00
COOL SPOT	390,00
ECCO LE DAUPHIN	390,00
FATAL FURY	390,00
FLASH BACK	390,00
GLOBAL GLADIATOR	390,00
JUNGLE STRIKE	390,00
JURASSIC PARK	390,00
NHLPA HOCKEY	390,00
PGA GOLF II	390,00
SHINING FORCE	TEL
SHINOBI III JAP	390,00
SIDE POCKET	390,00
SPLATTERHOUSE III	TEL
SUNSET RIDERS	390,00
SUPER KICK OFF	390,00
SUPERMAN	250,00
STREET FIGHTER 2	TEL
TINY TOON	390,00
TORTUES NINJA	390,00
XMEN	390,00

GAME BOY

110 TITRES DISPONIBLES

GAME GEAR

70 TITRES DISPONIBLES

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PRO SNES	350,00	ACTION REPLAY MD	350,00
PROPAD SNES	160,00	ADAPT. JEUX GENESIS	170,00
PROPAD PROGRAMMABLE	199,00	PRO 2	125,00
ADAPT. FX JEUX US/JAP	99,00	CDX PRO	450,00

NEO GEO

FATAL FURY II	1390,00	3 COUNT BOUT	1390,00
SAMOURAI SHOW DOWN	TEL	VIEW POINT	1690,00
SENGOKU II	1390,00	WORLD HEROES II	1390,00

Nous disposons d'autres titres, veuillez nous téléphoner

BON DE COMMANDE à retourner à MEGASOFT

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Tel :

Titres des jeux et désignation de la console

PRIX

Frais de port : 30 F / Néo Géo : 50 F / Contre remb : + 30 F

Je règle par : ☐ chèque ☐ mandat ☐ contre remb. Carte bleue N° Total

Signature : Date d'expiration :

(signature des parents pour les mineurs) C+23

71 CONSOLES +

NEWS

INDIANA JONES A EURO DISNEY: ÇA DECOIFFE !

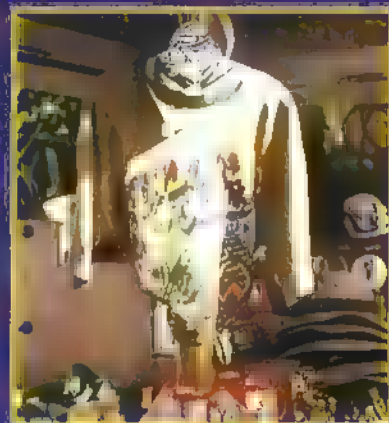
S vient de me demander pourquoi je tiens absolument à parler d'Euro Disney dans Consoles+. La raison en est simple. Euro Disney a inauguré le 12 juillet une nouvelle attraction: Indiana Jones et le temple du Péril. Et, comme chacun sait, Indiana Jones, ce n'est pas seulement un film, ce sont aussi des jeux vidéo. La Megadrive et la Game Gear ont eu droit, toutes deux, à leur version d'Indiana Jones and the Last Crusade, version arcade, et les cartouches pour NES et Game Boy sont en préparation. Et en plus, Consoles+ l'a testée, cette attraction. Alors... Quant à la nature de cette nouvelle attraction, il s'agit tout simplement de montagnes russes. C'est une première car un parc Disney n'en avait jamais proposé jusqu'à présent. Le public européen aurait, paraît-il, réclamé à cor et à cri quelque chose de plus apte à provoquer le frisson que le Phantom Manor ou le Big Thunder Mountain. Résultat: un voyage à bord de wagonnets en folie qui zigzaguent à toute allure au milieu des mystérieuses ruines archéologiques d'un temple perdu dans la jungle. Avec, en prime, un looping à 360 degrés, la tête en bas. Comme toutes les attractions de ce genre, on ne voit pas le temps passer, mais on n'est pas déçu du voyage. On éprouve des sensations fortes, mais pas toujours là où on les attend. Alors, la prochaine fois que vous allez à Euro Disney, ne manquez pas Indiana Jones et le temple du péril. Il vous reste encore quelques jours (jusqu'au 12 septembre) pour bénéficier du tarif du soir (100/150 francs de 17 h à 23). Renseignements: (1) 64.74.30.00.



Voici donc ce fameux temple du Péril. Avouez que le décor est plutôt sympathique!

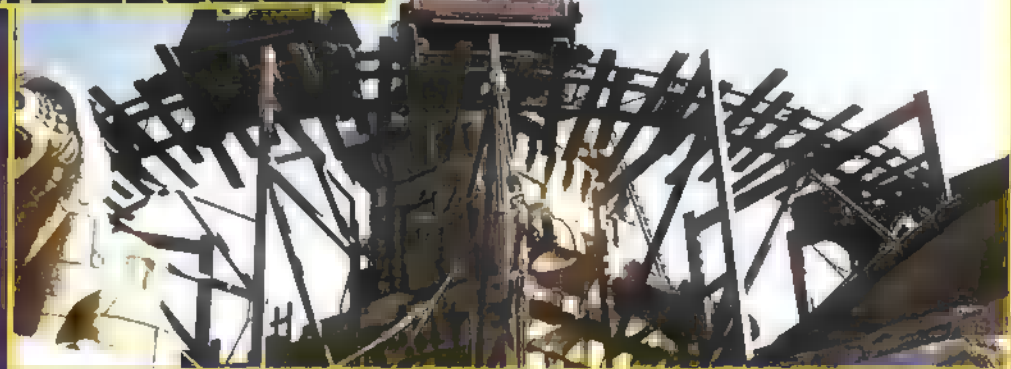


Pour qu'une attraction marche, il ne suffit pas de l'essayer. Il faut aussi s'en souvenir. Ce T-shirt devrait vous aider à y parvenir.



Imaginez que cette attraction plait tellement qu'il est question d'exporter dans les autres parcs Disney aux Etats-Unis et au Japon. C'est celui de Floride qui en bénéficiera le premier.

En 1995 devrait voir le jour une attraction encore plus spectaculaire. Des wagons tournant autour d'un cône et propulsés par un système de catapulte: Discovery Mountain.



Electronic Arts a annoncé pour le mois d'octobre la sortie du 4-Way Play (prononcer "for ouai plai"), un adaptateur permettant de jouer jusqu'à quatre simultanément. Voici les quelques titres exploitant déjà cet accessoire: General Chaos (testé dans ce numéro), Bill Walsh College Football, NHL Hoc-

key '94, John Madden Football '94 et EA Soccer. Les cartouches qui supporteront le 4-Way Play pourront être repérées grâce à un autocollant sur l'emballage. Le prix n'est pas encore fixé, mais rassurez-vous, nous vous tenons au courant dès que nous réussissons à mettre la main sur un exemplaire.



Grâce à cet adaptateur qui se connecte sur les ports joystick, il est désormais possible de jouer jusqu'à quatre simultanément.

Banana San nous a rapporté du pays du Soleil-Levant un cadeau. Il s'agit d'un jeu pions basé sur le thème de Street Fighter II. Chaque joueur a droit à un livret dans lequel figurent informations concernant tous les personnages.

Mais je vous l'avoue franchement: si jouer avec une cartouche en japonais n'est déjà pas évident, avec un jeu de plateau, cela relève carrément de la mission impossible! Merci, Banana, pour joli cadeau empoisonné...



Ce jeu de plateau basé sur Street Fighter nous vient tout droit du Japon, grâce à la messagerie privée de Banana San.

LE MEILLEUR SERVICE C'EST AU 69 36 40 62!

LES SUPER NEWS

SUPER FAMICOM/NES

DRAGON BALL Z2
MARIO ALL STARS
MORTAL COMBAT
STREET FIGHTER 2' TURBO
WORLD HEROES

MEGADRIE

GOLDEN AXE 3
JURASSIC PARK
MORTAL COMBAT
ROCKET NIGHT ADVENTURES
STREET FIGHTER 2'

LES SUPER PROMOS

NEO GEO

ART OF FIGHTING 1 090
FATAL FURY 2 1 190
FIRE SUPLEX 1 290
POP' N HUNTER 1 490
SAMURAI SHOWDOWN 1 390
SENGOKU 2 1 290
SUPER SIDE KICKS 1 390
WORLD HEROES 2 1 390
VIEW POINT 1 590

SUPER FAMICOM

2020 BASE BALL 399
ARCUS ODYSSEY (ARCUS SPIRIT) 589
BATMAN RETURNS 399
DEAD DANCE (FIGHTING SPIRIT) 399
DRAGON'S MAGIC (KONAMI) 549
FINAL FIGHT 2 589
FI CIRCUS 2 589
LOGIC BOMB (FORTRESS) 399
PRIME GOAL 549
RAMANA 1/2 2 549
RUN SABER 549
SUPER FORMATION SOCCER 2 549
SPELLCRAFT 549
SUPER R-TYPE 3 589
SOLSTICE 2 589
SONIC WINGS (AERO FIGHTERS) 589
SUPER AIR DIVER 549
SUPER CHINESE WORLD 2 589
UTOPIA 549

SUPER NES

ALIEN 3 449
CHAMPION LEAGUE SOCCER (ACCLAIM) 499
COOL SPOT 499
CYBERKATOR 399
EQUINOX 549
E.V.O. 499
JURASSIC PARK 549
MECHANIC WARRIOR (BATTLETECH) 399
NBA BASKET BALL TECHO 399
NIGEL MANSSELL G. P. 499
ROCKY RODENT 449
SHADOW RUN 499
STREET COMBAT 449
SUPER AQUATIC GAMES 449
SUPER BATTLE TOADS 499
SUPER JAMES BOND 449
SUPER STAR WARS 449
TOP GEAR 2 499
YOSHI'S COOKIES 399

MEGADRIE

ANOTHER WORLD 349
BUBSY 449
GLOBAL GLADIATOR 349
SHINING FORCE 499
SHINOB 3 449
SPIDERMAN VS X-MEN 449
STRIDER 2 449
SUMMER CHALLENGE 349
TECHNO SOCCER 349

* Toute commande passée avant 16 h ou reçue le matin port le jour même, suivant la disponibilité des jeux.

LIVRAISON COLISSIMO 24 - 48 H*

consoles
GAMES
commandez, c'est livré!

Vente par correspondance uniquement du lundi au samedi, de 11 h 30 à 19 h 30 au 69 36 40 62

Consoles GAMES, 7, Venelle Benjamin Franklin - 91000 Evry

TITRE	PRIX
PORT COLISSIMO	
TOTAL A PAYER	

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
..... CODE POSTAL :
VILLE : TÉL :
☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CB N°

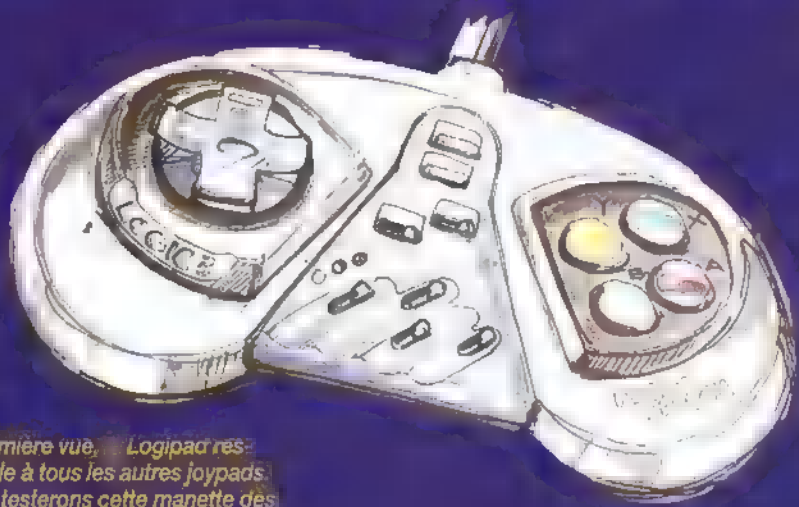
PORT 1 JEU 30 F
PORT PAR JEU SUPPLÉMENTAIRE + 10 F
CONTRE REMBOURSEMENT JEU NEO + 45 F
CONTRE REMBOURSEMENT AUTRE JEU + 35 F

Exp. fin ... / ...
Signature

C+23

73 CONSOLES +

Pas de tests de manettes ce mois-ci, mais quelques informations sur des paddles en cours de finition: le Logipad et le Phantom, tous deux pour Mega-drive Super Nintendo. Conçues par Logic 3, que vous connaissez peut-être pour avoir commis le volant Freewheel et le joystick Delta Ray, ces deux manettes disposent de toutes les fonctions classiques (tir automatique notamment) et sont dotées de micro-switches censés accroître leur précision. Nous attendrons de les avoir en main pour les juger, ce qui nous donnera l'occasion d'en reparler. Leurs prix ne devraient pas excéder 250 francs.



première vue, le Logipad ressemble à tous les autres joypads. Nous testerons cette manette dès qu'elle sera entre nos mains.

SONIC NE PERD PAS LA BOULE !



On a eu droit au flipper Street Fighter II, au flipper Mario, voici venir le flipper Sonic. La petite différence, c'est que les premiers se trouvent dans les cafés ou les salles d'arcade et que le Supersonic Shooter s'utilise à la maison. Le jeu, plus gros qu'une console, il dispose, en plus des trois petites billes en acier et des flips, des champignons, de plein de petites cibles et d'un tableau de score. Le plus amusant, c'est qu'en mettant des piles, ça fait du bruit et ça se met à vibrer dans tous les sens de façon à ce que vous puissiez marquer des points avant de perdre la bille. Mais attention, Supersonic Shooter (dont le prix tourne autour de 200 francs) s'adresse aux plus jeunes à partir de 5 ans). Les autres attendront avec intérêt la version vidéoludique de Sonic pour Megadrive entrevue au CES de Chicago: Sonic Spinball.

Sonic en flipper de table, ça existe, et c'est Tomy qui fait ça!

ECTS QUOI DE NEUF DOCTEUR?

Au moment où vous lirez ces lignes, soit à partir du 8 septembre, nous serons tout juste revenus de l'ECTS de Londres (European Computer Trade Show). Vous savez, le salon sur les jeux vidéo réservé aux professionnels. En théorie, nous avons rapporté plein de nouveautés. Mais il faudra attendre encore un mois pour savoir de quoi il s'agit. Mr Nutz est-il terminé? Où en est Jurassic Park? Comment est accueillie la nouvelle console Commodore Amiga-CD 32? Vous aurez la réponse à ces questions angoissantes dans le Consoles+ 24.

COPIEURS: ATTENTION DANGER

Même s'ils sont beaucoup moins répandus que sur micros, les copieurs commencent à faire leur apparition sur consoles. Mais attention! ils imposent une mise au point précise quant à leur utilisation légale. La loi française permet à tout détenteur d'un logiciel d'en faire une copie de sécurité, destinée à son usage propre. Les cartouches de jeu de nos consoles, en tant que supports de programme informatique, entrent dans le cadre de cette loi. Mais:

1) Si vous êtes un grand anxieux et que vous effectuez une copie de sécurité de vos cartouches, il faut savoir que vous devez toujours posséder l'original correspondant et ne pouvez prêter la disquette à un ami, même si c'est votre voisin de palier. Encore moins vous laisser aller à faire des copies illicites en empruntant les cartouches de vos amis ou en revendant les vôtres.

2) L'achat d'un copieur ne se justifie pas. Contrairement aux disquettes de fiabilité douteuse à long terme, la cartouche et les Rom qu'elle contient sont des gardiens

sûrs de l'information. Certes, il ne faut pas laisser traîner ses cartouches dans un micro-onde ou une machine à laver...

3) La possession d'un copieur peut être considérée comme l'expression du désir de gagner frauduleusement de l'argent en piratant les cartouches, compte tenu de leur fiabilité, bien supérieure à celle des disquettes. Rappelons que les peines encourues. La loi sur la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992, articles 335 et suivants, punit le délit de contrefaçon (copie illicite de programmes dans notre cas) de 6 000 à 120 000 francs d'amende ou de 1 à 2 ans de prison, ou de l'une de ces peines seulement.

4) Il ne faut pas oublier que le piratage a toujours été le plus grand fléau de l'informatique, accélérant dans le passé la chute d'excellentes machines comme le C64 ou l'Apple II. Il serait vraiment dommage que les consoles, qui n'étaient pas jusqu'à présent touchées par ce fléau, subissent aujourd'hui les conséquences du piratage à haute dose.

En 10ème :
La reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible. Renseignez-vous. Pas de reprise sans bonio ou sans notice. Port retour à la charge de votre clientèle.

3DO, UN NOUVEAU STANDARD?

L'idée première de la 3DO Company est de réaliser une machine universelle qui deviendra LA référence des consoles de jeux. Ainsi, vous pourrez acheter une console 3DO de n'importe quelle marque. Dans tous les cas, tous les jeux 3DO fonctionneront sur cette machine. Génial, non?! Pour arriver à cela, 3DO Company a défini une série de spécifications techniques et de circuits électroniques bien précise. Cette société ne construit pas elle-même de consoles mais fournit toutes ces indications aux fabricants pour que les consoles soient, en quelque sorte, "compatibles 3DO". Ces fabricants de machines doivent donc respecter ces spécifications minimales, mais ils peuvent aussi rajouter d'autres éléments et d'autres fonctions pour doper leur console.

L'idée de 3DO est ambitieuse: elle signifie que deux personnes pourraient se prêter un jeu sans se soucier de savoir quelle est la marque de leurs machines respectives puisque, de toute façon, elles seront compatibles 3DO. Génial, oui, mais un problème subsiste: Nintendo et Sega, qui ont déjà vendu des millions de consoles dans le monde, ne veulent pas d'un standard mondial, et encore moins d'un standard 3DO qu'ils ne contrôlèrent pas! Du coup, on risque de se retrouver avec au moins trois candidats au standard: Nintendo, Sega et 3DO. Autrement dit, pas de standard universel, mais un standard de plus, celui de 3DO.

L'avis de Consoles+

Créer enfin un standard universel dans l'univers du jeu, voilà une excellente idée. Mais attention! Cela signifie aussi entrer en guerre contre deux adversaires super puissants, à savoir Sega et Nintendo. Un pari difficile à remporter!

SOUS LE CAPOT DE LA BÊTE

Trip Hawkins, créateur de la société 3DO ■ père du concept, ■ demandé à ses ingénieurs le meilleur de la technique. Résultat : un produit qui a deux ans d'avance sur ses rivaux japonais Super Famicom et Megadrive et qui, dans certains domaines, continuera à en avoir une certaine, même au moment de la sortie des futurs systèmes 32 bits Sega (projet Saturn) et Nintendo.

Les performances techniques peuvent être regroupées autour de trois pôles :

• LE SYSTÈME

Basé sur un processeur RISC 32 bits et sur un système d'exploitation multitâche performant (la console peut faire plusieurs choses en même temps, comme animer une scène et exécuter des calculs). La console ne fonctionne pas avec des cartouches mais uniquement avec des CD-Rom. Le lecteur transmet les données vers le microprocesseur deux fois plus vite que ■ normale actuelle.

• LES GRAPHISMES

La 3DO affiche des images 24 bits (c'est-à-dire en 16,7 millions de couleurs, contre 32 couleurs pour la MD et 256 pour la SFC) avec une résolution qui atteint 640 par 480 pixels. Les images sont plein écran. Là où ses concurrents contrôlent un million de pixels par seconde, les deux processeurs graphiques spécialisés de la 3DO manipulent 64 millions de pixels en une seconde! Enfin, une série de fonctions "câblées", c'est-à-

C'est désormais chose certaine, le premier lecteur aux normes 3DO devrait voir le jour aux USA fin septembre-début octobre. D'ici à Noël, une série de jeux pourrait être disponible pour cette console, qui risque fort d'être LA machine de l'année! Alors, si vous possédez

dire préprogrammées dans les entrailles de la machine, permettent des effets de lumière, des rotations, des zooms, des placages de texture... qui n'étaient jusque-là disponibles que sur des ordinateurs beaucoup plus puissants.

• LE SON

Il est de qualité CD et recourt à un coprocesseur DSP (du même genre que ■ FX de Nintendo) pour manipuler les sons numériques en temps réel. Cela permet, dans un simulateur de vol par exemple, et avec des enceintes adéquates, d'entendre arriver un avion de derrière, puis passer à votre droite avant qu'il bascule sur l'aile!

La contrepartie de cette débauche de technique est un prix de vente plutôt élevé. 3DO nous promet une baisse importante du prix des consoles au fur et à mesure qu'elles deviendront un standard ■ que les ventes progresseront.

L'avis de Consoles+

Sans conteste, la 3DO est actuellement le nec plus ultra de l'innovation technologique, renvoyant ■ Neo Geo au rang de Game Boy amélioré! Mais le prix à payer reste très, voire trop important. Des prix qui devraient baisser, mais pas tout de suite...

PLUS QU'UNE UNE CONSOL

Une des différences fondamentales entre une console japonaise et la 3DO vient de la conception des applications qui doivent être proposées au public. Pour Nintendo et Sega, les choses sont claires: il faut vendre des consoles pas trop chères, sur lesquelles tourneront essentiellement des jeux qui seront agréés et fabriqués pour l'éditeur par le constructeur contre espèces sonnantes et trébuchantes. Pour 3DO, la vision des choses est différente. La 3DO est une console de loisirs, et pas seulement de jeux. Cela veut dire que 3DO, grâce à ses atouts techniques, espère bien proposer des produits de loisirs qui sortent un peu des éternels shoot-them-dans-l'œil ou jeux de plates-formes qui ne remportent qu'un succès mitigé auprès des adultes. Idée de base derrière tout ça: la "génération Nintendo" (comme l'appellent les sociologues américains), qui n'a aucun blocage face à un jeu vidéo (au contraire!), va arriver à

Extrait des séquences animées d'*Another World II*: impuissant, vous allez assister à la razzia d'un village sous vos yeux.



UNE 3DO A NOËL?

déjà une Super Nintendo ou une Megadrive (ou les deux!), faut-il franchir le pas pour cette fin d'année et investir dans la 3DO à Noël? Banana San répond dans ce premier volet d'une grande saga sur les nouvelles consoles cuvée 94 que vous pourrez suivre tous les mois dans Consoles+.

CONSOLE DE JEUX, DE LOISIRS

l'âge adulte et sera demandeur de loisirs basés sur les jeux vidéo, mais avec des scénarios un peu plus subtils que ceux de Sonic ou Mario! Dès à présent, certains jeux, tel Demolition Man, adapté du film par Virgin, propose un scénario "adulte". Bref, il faut montrer dans les jeux vidéo ce que l'on voit couramment sur les écrans cathodiques ou des salles de cinéma, c'est-à-dire le monde réel et pas uniquement un monde où les plombiers n'ont rien d'autre à faire qu'à lancer des tortues et les princesses à se faire enlever! On nous promet donc des films interactifs aux scènes digitalisées, des encyclopédies multimédias bourrées de photos, de cartes animées et sonorisées, des programmes intelligents éducatifs ou qui enseigneront comment pratiquer tel ou tel sport, telle ou telle activité...

Mais il s'agit d'un discours théorique. En pratique, si l'on regarde d'un peu plus près le catalogue d'applications annoncées pour la 3DO, on s'aperçoit que 90% des CD sont des jeux. Autrement dit, sur 3DO comme sur SFC ou MD, on va surtout passer son temps à jouer.

Les graphismes de Star Trek feront rêver tous les passionnés du film.



Another World II connaîtra sa première version sur 3DO, avant d'être adapté sur d'autres consoles et micro-ordinateurs, avec sans doute des pertes de qualité par rapport à la version originale.

L'avis de Consoles+

Le marché des loisirs électroniques pour la famille, non seulement pour les enfants mais aussi pour les adultes, existera certainement un jour. Mais, pour le moment, force est de constater que le seul marché qui existe réellement est celui du jeu vidéo. Les éditeurs sur 3DO ne s'y sont pas trompés puisque les trois quarts des produits annoncés en sont, plus beaux que ceux qui existent sur les autres consoles, mais des jeux quand même. Malgré les beaux discours qui tentent de la placer sur un secteur un peu différent de ses concurrents nippons, la 3DO se trouvera dès ses débuts en compétition directe sur le marché du jeu avec Nintendo et Sega.

LES CONSOLES 3DO ARRIVENT!

Pour le moment, Matsushita devrait être le premier constructeur à proposer une console aux normes 3DO. Baptisée FZ-1 Interactive Multiplayer, elle devrait être en vente aux USA fin septembre-début octobre et atteindre le Vieux Continent aux environs de Noël.

Deux autres constructeurs ont annoncé leur intention de commercialiser dans les mois à venir des lecteurs: Sanyo et AT&T, le géant américain des communications, qui devrait en réaliser une version orientée vers la télévision câblée interactive.



La console 3DO de Matsushita (alias Panasonic) débarque! Espérons que les jeux, et surtout les bons jeux, arriveront en même temps jusqu'à nous...



Le même type d'animation rotoscopique a été réutilisé dans la seconde version d'Another World, bien que la nouvelle équipe de développement soit totalement différente.

CONNECTEZ 8 3DO POUR DES PARTIES D'ENFER!

Avec ses deux connecteurs d'extension, la 3DO est prévue pour s'adapter aux bouleversements technologiques qui ne manqueront pas survenir. On peut constituer un mini-réseau de huit 3DO en les connectant les unes aux autres par un de ces ports. Le second devrait permettre de rajouter une foule de périphériques tels que claviers, souris, trackballs, modems, autres systèmes de communication, casque de réalité virtuelle, cartes mémoire pour les sauvegardes de parties, systèmes divers pour permettre la connexion à caméra vidéo, magnétoscope... Parmi les premiers périphériques sur le marché, on devrait trouver rapidement une cartouche spéciale qui vient se connecter à des connecteurs sur la machine. Portant le nom de MPEG Video Cartridge, elle contient les circuits électroniques de la société C-Cube, compatible avec la norme MPEG, qui lui permettent de décompresser des séquences vidéo animées.

DOSSIER

LA 3DO VA-T-ELLE MARCHER EN FRANCE?

Après avoir été lancée sur le marché américain, la première des consoles 3DO, le modèle de chez Matsushita, devrait apparaître en Europe vers Noël. Les premiers temps risquent d'être difficiles car le géant de l'électronique Matsushita ne possède pas de réseau de distribution spécialisé pour une console de jeu vidéo. La 3DO est assez éloignée des produits que ce constructeur a l'habitude de vendre, tels que les téléviseurs ou les appareils ménagers. Il devra lutter contre Nintendo et Sega, qui sont, quant à eux, très bien implantés en Europe. Ils possèdent leurs réseaux de revendeurs et de distributeurs et ont déjà des contacts avec la presse spécialisée...

D'autre part, Matsushita peut difficilement concurrencer, ou tout du moins pas dans l'immédiat, les hot-lines proposées par ses deux concurrents, leurs campagnes de publicité bien rodées, l'efficacité de leurs services après-vente et leur impressionnant catalogue de jeux.

L'avis de Consoles+

Même si Matsushita peut, à terme, apparaître comme un concurrent important par la puissance de ses moyens financiers, il lui sera difficile de lutter contre l'efficacité et la compétence des canaux de distribution et des services proposés par les deux frères ennemis.

UN ACCORD SECRET 3DO/SNK?

D'après certaines rumeurs qui circulent à Tokyo, un accord secret aurait été conclu très récemment entre 3DO et SNK, la compagnie qui produit le Neo Geo. Cet accord prévoirait l'adaptation des plus fameux titres Neo Geo sur 3DO. SNK a commencé depuis un an environ une politique de vente de licences de ces célèbres jeux d'arcade.

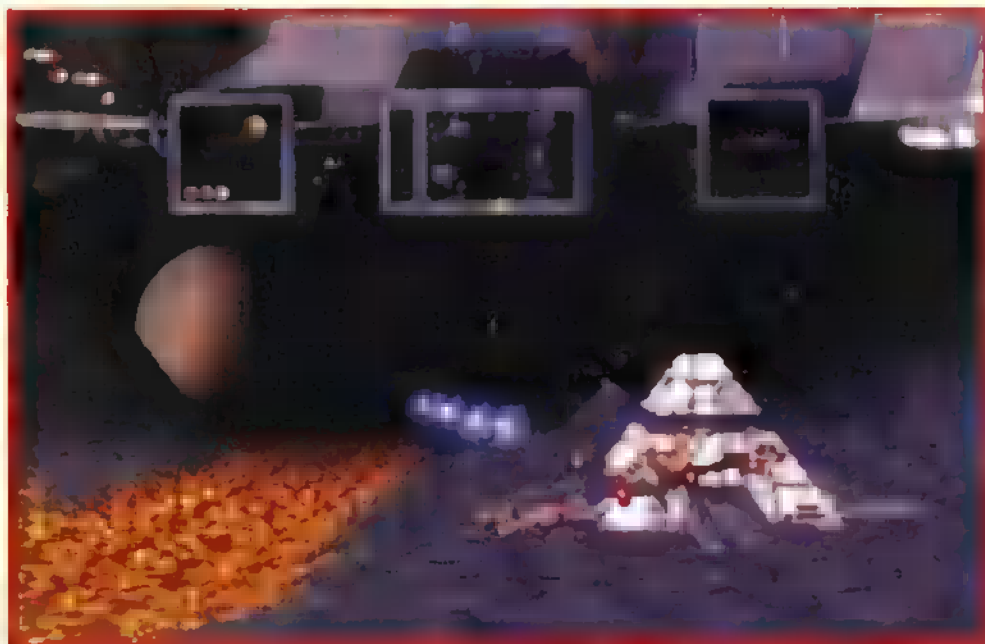


World Heroes II sur Neo Geo adapté sur 3DO? La classe totale!

DE BEAUX JEUX, MAIS PAS TOUJOURS DE BONS JEUX!

La plupart des sociétés qui éditent des CD sur 3DO viennent soit du monde de l'ordinateur (Activision, E.A., Cryo, Gremlin, Loricel, Interplay...), soit ont été créées spécialement pour développer sur cette plateforme, comme Crystal Dynamics. Les quelques japonais licenciés (Namco, ASCII, Pony Canyon, Seta...) l'ont plus fait pour avoir un pied dans la place si jamais les ventes de la machine décollaient vraiment. Ils n'y croient pas tellement et il s'agit plus d'une "veille active" que de réels développements.

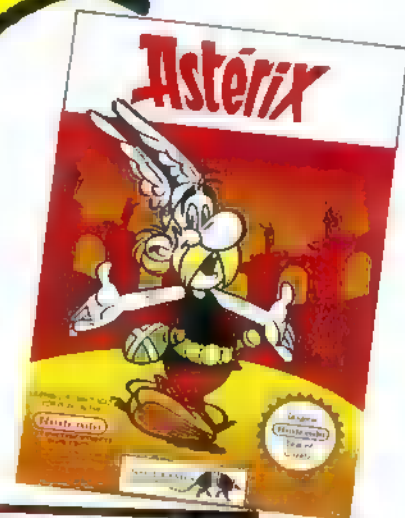
Il est encore trop tôt pour donner un jugement définitif sur des jeux que l'on a vu rapidement chez un éditeur ou au cours d'une exposition, alors même que la console n'est pas disponible. Mais, d'ores et déjà, un problème semble exister: beaucoup de jeux sont superbes graphiquement, remplis de couleurs, manient les rotations 3D à vous couper le souffle... mais la jouabilité ne semble pas au rendez-vous. A quelques exceptions près, il s'agit de jeux splendides mais sans grand intérêt autre qu'esthétique. Ce n'est certes là que la "première fourmée" et les versions définitives auront peut-être corrigé ce défaut.



Océan de lave animé et planète lumineuse dans le fond pour Total Eclipse... Mais l'intérêt du jeu sera-t-il à la hauteur de sa beauté graphique?

Astérix®

POTION MAGIQUE,
ROMAINS, BAFES ET SANGLIERS,
VA-Y AVOIR LA BAGARRE !



Je désire
recevoir
gratuitement une
documentation
concernant le produit

Astérix®

GB ☐ NES ☐ SNES ☐

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex

36 15
Astérix®





La saga Sonic continue avec un nouveau volet, Sonic CD, alors que, au même moment, les équipes de Sega USA travaillent sur la version cartouche de Sonic 3. Pour la première fois, Sonic débarque sur CD-Rom! Que vaut-il?

C+ l'a testé pour vous en exclusivité!

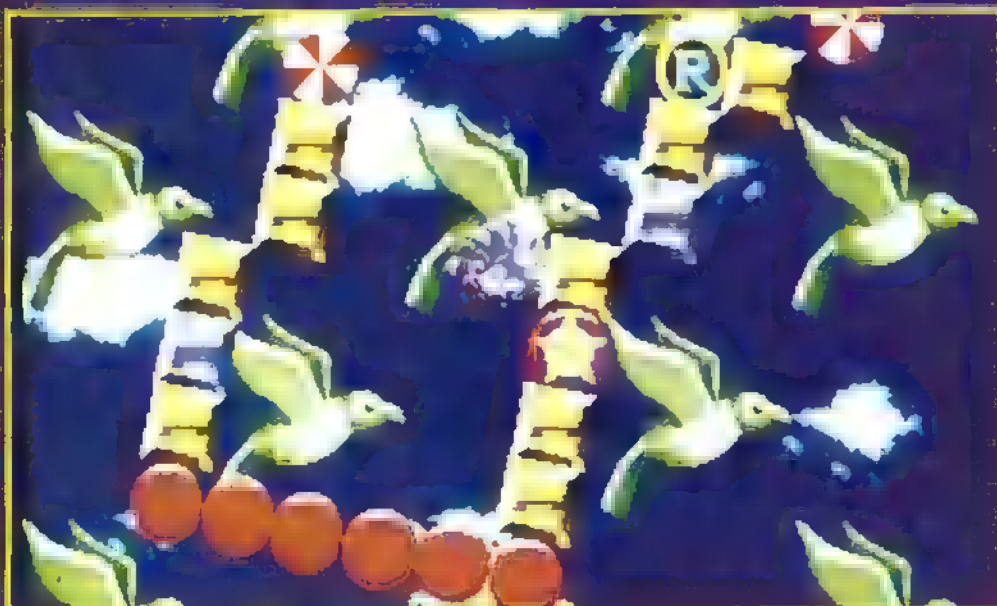
Un mois par an, le lac de Never Lake se trouve à l'aplomb de Little Planet. Appelée aussi planète des Miracles, elle abrite les Time Stones, des pierres qui donnent le pouvoir de contrôler la marche du temps. Elles permettent des prodiges aussi grands que, par exemple, transformer un désert en jungle luxuriante. Sonic,

chaque année, visite Little Planet. Le docteur Eggman (appelé parfois Robotnik) le sait et a décidé de lui tendre un piège. Il retient prisonnière Little Planet avec une gigantesque chaîne puis y installe toute une série de fortifications. Bien sûr, il cherche à s'approprier les Time Stones pour contrôler le temps – et donc le monde. Amy, une jeune hérissonne, a été enlevée par un cyborg de métal, l'arme secrète de Robotnik, qui ressemble étrangement à Sonic. Notre héros part donc la délivrer. Grâce aux Time Stones, il peut voyager dans le passé ou dans le présent, au cours d'un même niveau. Pour éviter une fin rapide, il doit collecter des anneaux qui lui serviront de protection en cas de contact avec les robots de Robotnik ou les multiples pièges et trappes qui parsèment les niveaux. Le jeu contient une multitude d'items et de bonus. Certains sont apparents alors que d'autres sont soigneusement cachés dans le décor. Les items sont identiques à ceux que l'on trouvait dans les versions précédentes (bottes, protection, étoiles, anneaux, vie supplémentaire...).

BONUS STAGE: METTEZ UN MARIO KART DANS VOTRE M-CD

Les Bonus Stage de Sonic sont toujours particulièrement soignés. Il ne s'agit pas de simples niveaux intermédiaires, récompensant un joueur qui a réussi à s'emparer de plus de cinquante anneaux, mais de véritables prouesses techniques qui en disent long sur la maîtrise des programmeurs du Sonic Team. Dans le premier épisode, il s'agissait d'une splendide démonstration de l'art de faire des rotations dans tous les sens et à toute vitesse! Sonic 2, vu de dos, nous invitait quant à lui à dévaler des tunnels en pseudo-3D à la poursuite de ses anneaux.

L'un des Bonus Stage de Sonic 1 sur Megadrive

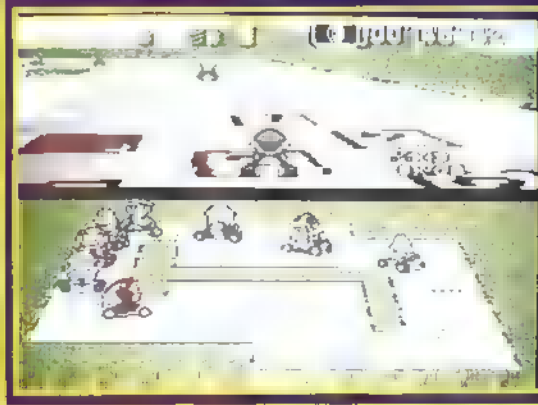


UN JEU DANS LE JEU

Sonic CD a réussi à faire encore plus fort pour les Bonus Stage. Parmi les meilleures ventes sur Super Famicom, il est un jeu qui a fait beaucoup parler de lui: Mario Kart, de Nintendo. Ce jeu excellent n'était techniquement pas trop difficile à réaliser grâce au fameux mode

Les petits génies de Sega ont tout simplement reprogrammé l'équivalent du mode 7 à l'intérieur de la MD, avec une vitesse de rotation aussi rapide. Il ne s'agit pas d'un simple niveau bonus, mais d'un véritable "jeu dans le jeu". Sonic court dans un labyrinthe à la recherche d'anneaux. Des obstacles apparaissent sur son passage, qu'il doit éviter ou détruire en se roulant en boule. Les allées comportent également divers dispositifs qui freinent sa course ou au contraire l'aident. Il peut même collecter des bonus, identiques à ceux qui peuplent les niveaux du jeu.

Mario Kart, l'une des plus grosses ventes sur SFC.



MEGA-CD REVIEW



LE RAPT DES SABINES VERSION SONIC CD

En arrivant sur Little Planet, Sonic est surpris. Les divers animaux, qui l'ont toujours accueilli avec joie, semblent le craindre et le fuir. Avant même de pouvoir résoudre cette énigme, le sixième sens de Sonic l'alerte. A chaque fois qu'un danger imminent le menace, le hérisson bleu émet une alerte. Sans même chercher à comprendre, il bondit sur le côté et a juste le temps de voir une forme bleue se ruer sur l'endroit où il se tenait quelques instants auparavant. La "chose" s'empare alors d'Amy, qui traînait comme d'habitude autour de Sonic. Sonic comprend aussitôt que cette espèce de robot qui lui ressemble tant est une nouvelle machination d'Eggman/Robotnik. De même, il comprend pourquoi les animaux le fuient, le prenant pour "l'autre". Il ne lui reste plus qu'à se lancer au secours d'Amy!

Amy tourmicote autour de Sonic. Le hérisson a les sourcils froncés: son sixième sens l'avertit d'un danger.



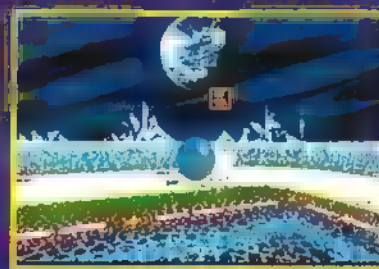
L'infâme Metal Sonic, à l'œil torve, aux circuits saturés de haine et à l'haleine fétide, s'est emparé de l'innocente Amy.



SEQUENCE BONUS



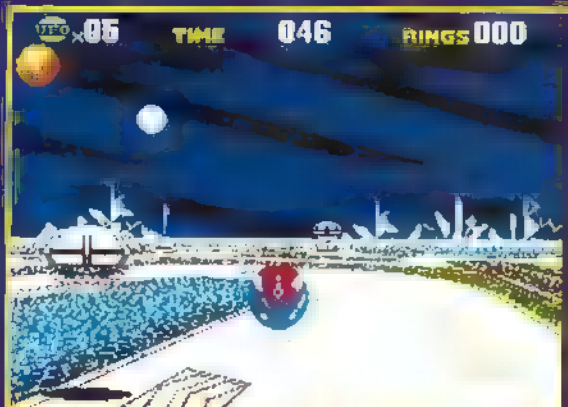
Face à son destin, Sonic s'élance. En face de lui se trouve un des robots de l'infâme docteur Eggman (ou Robotnik). Une petite roulade et il n'en restera rien!



Quand Sonic se met en boule, ça fait mal! La destruction d'une des créatures cyborg lui permet de mettre la main sur un bonus. A partir de maintenant, attachez vos ceintures: hérisson passe en vitesse-lumière!

Après avoir pris son envol grâce à un tremplin, notre hérisson bleu plane dans les airs quelques instants avant de reprendre sa quête.

Sonic peut, comme dans Mario Kart, suivre la piste ou traverser les étendues aqueuses. Il déplacera alors des gerbes d'eau!



MEGA-CD REVIEW

LES P'TITS NOUVEAUX

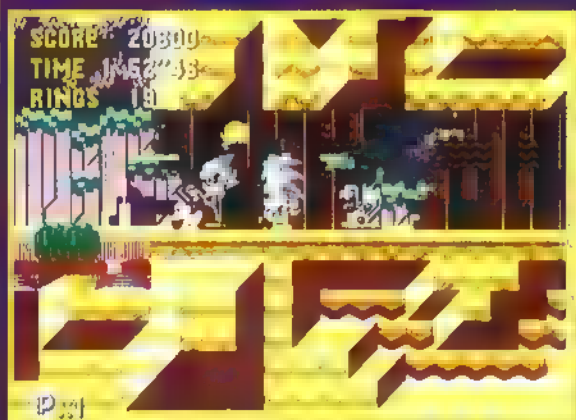
Avec Sonic 2, on avait vu apparaître Tail, le compagnon à double queue du hérisson bleu. Sonic CD apporte son lot de p'tits nouveaux, puisque ce n'est pas moins deux personnages qui font leurs premiers pas dans la saga Sonic.

METAL SONIC: L'ARME SECRETE DE ROBOTNIK

Ce robot de métal, œuvre des dernières recherches du professeur Robotnik, a l'apparence de Sonic, qu'il hait d'ailleurs cordialement. Il est normalement aussi rapide que Sonic, mais peut, en mobilisant toute son énergie, devenir quatre fois plus rapide pendant une courte période.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

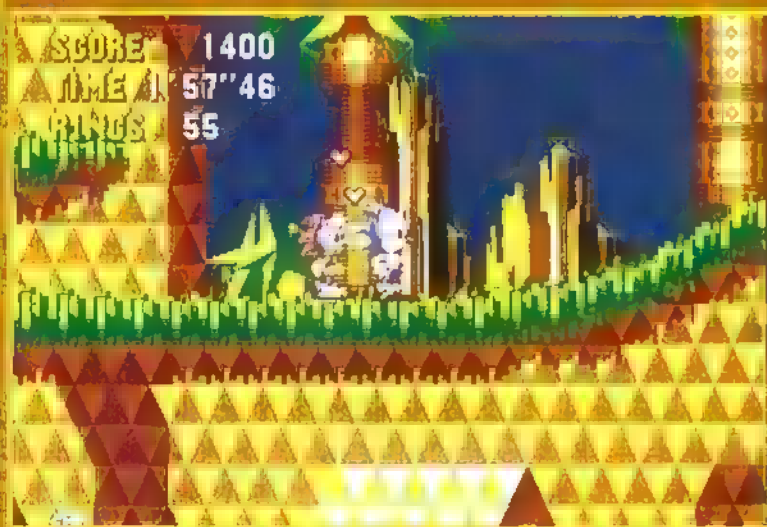
- HAUTEUR : 765,4 mm
- POIDS : 125,2 kg
- MAIN PU : LISP AI. Eggman Custom Chip
- 3 CPU Fui Logic Calculation
- Neuraux Connections
- SUB CPU : Power Control Neo SFX DSP Chip
- 5 CPU Next Risk Chip Typell
- 8 Visions Chips (RGB colours)
- Camera Micro Teraka CCD
- COQUE : Titane
- ENGINE : 250 cc 4 cylindres Fusion Engine
- PUISSANCE : 55ps/6 800 Rpm/7,54 kg-m/4 000 Rpm
- SUB-ENGINE : Tesla Power Générateur 256 kw



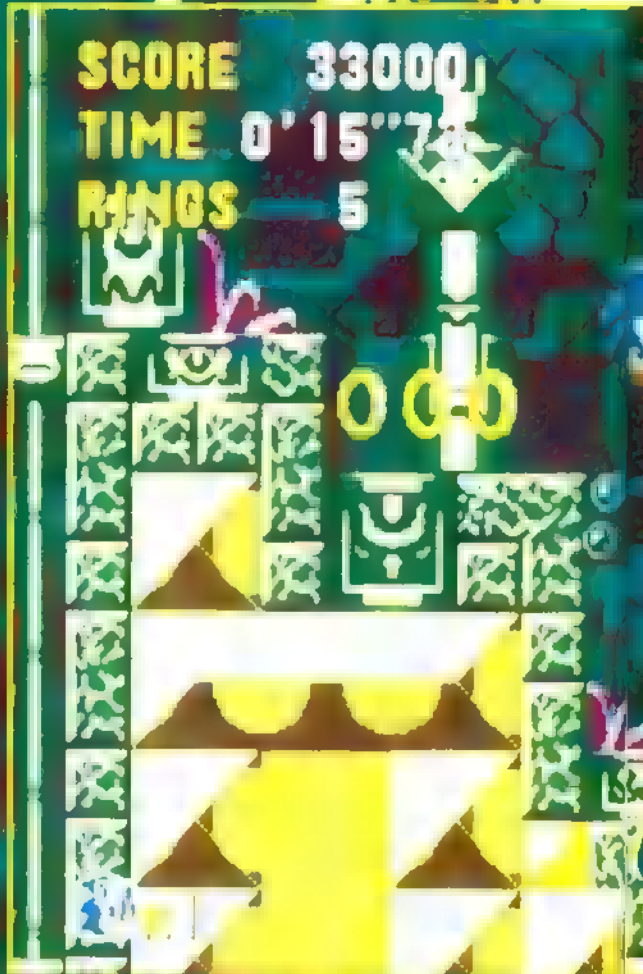
Sonic CD est émaillé d'apparitions de Metal Sonic. Dans ce niveau, curieusement, Sonic a beau se jeter sur Metal Sonic en train de piétiner un animal, il tape dans le vide! La solution consiste à détruire l'espèce de machine à droite de Sonic. C'est un projecteur holographique: il s'agit en fait d'une séquence animée projetée!

AMY ROSE

Sumommée aussi "Rosy The Rascal", cette hérissonne a huit ans. Passionnée de chiromancie, elle a lu dans les cartes que Sonic représentait la clef de son destin et l'a suivi jusque sur Little Planet. Elle est devenue l'une de ses plus fidèles fans, l'accompagnant partout bien qu'il semble n'en avoir pas grand-chose à faire.



Amy-la-Peste suit Sonic partout, en véritable fan.



Cette bouche crache des boules d'énergie qui vous repoussent à l'autre bout l'écran.

AVIS

OUI



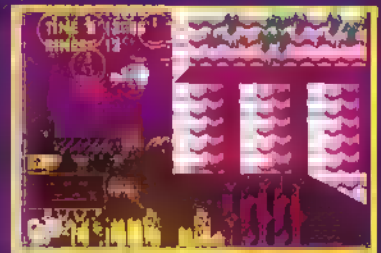
KANEDA KUN

Avec Sonic CD, la série des Sonic acquiert le statut de saga à part entière, au même titre que la Mario de Nintendo. Durant trois épisodes, la même recette de base a été conservée: vitesse supersonique, anneaux à collecter et docteur Robotnik! Cette cohérence est une bonne chose, même s'il n'y manquera pas d'esprits chagrins pour trouver une ressemblance trop importante entre les divers épisodes. Sonic CD est donc destiné à tous ceux qui ont adoré les deux premiers épisodes, et qui en réclament un nouveau avec le même genre de pièges, de niveaux, de graphismes... Bref, un challenge similaire dans un univers identique. On ne change pas une équipe qui gagne! De plus, les innovations sont assez bien venues et intéressantes. Moi, j'achète tout de suite un Mega-CD et je joue à Sonic CD!

MEGA-CD REVIEW

LES NIVEAUX DE SONIC CD

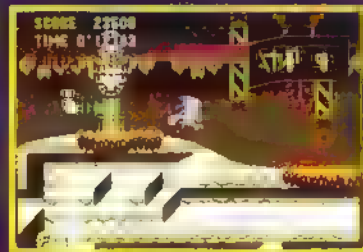
Chaque niveau est triple: présent, passé et futur. Le jeu comporte donc 7 niveaux fois trois (le niveau normal dans le temps présent, ainsi que son double dans le passé et dans le futur), soit 21 niveaux! Les différents niveaux (présent, futur et passé) sont quasiment identiques: les chemins d'accès sont les mêmes, les pièges et les divers gadgets sont placés aux mêmes endroits. Il n'y a que la végétation, les éléments du décor et la palette de couleurs qui changent. A chaque niveau (présent, passé ou futur), Sonic rencontre des panneaux sur lesquels est indiquée l'époque dans laquelle vous allez être envoyé. Une fois passé par ce panneau et à condition que notre héros se déplace à vitesse supersonique, la Time Warp est actionnée. Des étoiles apparaissent autour du hérisson. A ce moment-là, le joueur a 1,5 seconde pour s'arrêter et stopper sa tentative de voyage dans le temps. S'il y parvient à ce moment-là, il garde la possibilité d'utiliser la Time Warp plus tard. S'il dépasse le délai de deux secondes à pleine vitesse, il change d'époque. Lors de son voyage, il conserve tous ses attributs (anneaux, temps et score). Sonic peut très bien commencer, par exemple, un niveau au présent, puis aller dans le passé pour terminer dans le futur!



Voici un niveau au présent.



Sonic vient de se rendre dans le passé. La petite tête de Sonic, qui indiquait le nombre de vies, est remplacée par un "P". La végétation est différente et la palette rose a été remplacée par des teintes jaunes, bien que le motif des murs reste formé de zigzags.



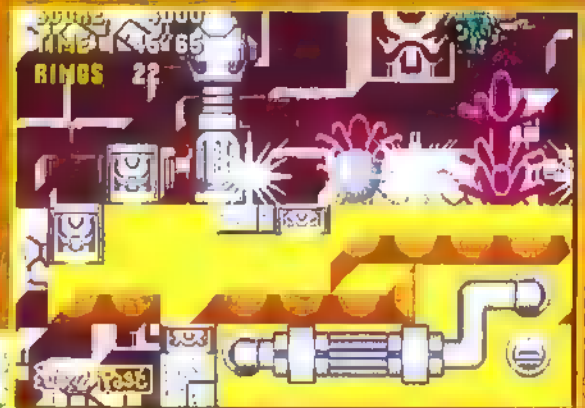
Le "P" a été remplacé par un "F" comme futur.

NOUVEAUX NIVEAUX POUR SONIC CD

- 1 Palm Tree Panic
- 2 Collision Chaos
- 3 Tidal Tempest
- 4 Quartz Quadrant
- 5 Wacky Workbench
- 6 Stardust Speedway
- 7 Metallic Madness

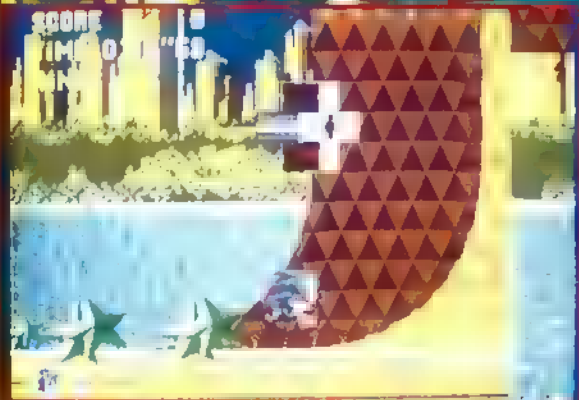
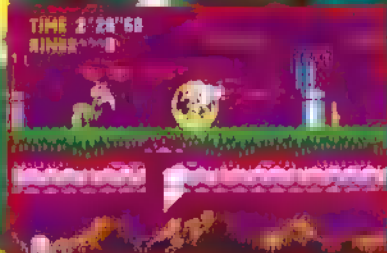
Et l'ultime combat au Final Fever!

Ça y est, le voyage temporel a commencé!



Sonic est en train d'entrer dans une Time Warp: des étoiles blanches apparaissent autour de lui. Juste en dessous de la plateforme sur laquelle il se trouve, légèrement sur la gauche, se trouve une des pancartes qui vous annoncent une Warp Zone.

Cette sale bête de Robotnik lance de dangereux projectiles.



Le premier niveau comprend un effet d'animation en pseudo-3D incroyablement réaliste! Lorsqu'on passe devant une boucle du looping, celui-ci, qui appartient à un autre plan en parallèle, ne défile pas à la même vitesse, tandis que la plate-forme tourne sur elle-même. Le résultat est fantastique!

MEGA-CD REVIEW



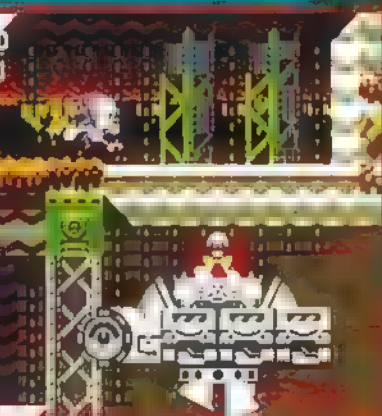
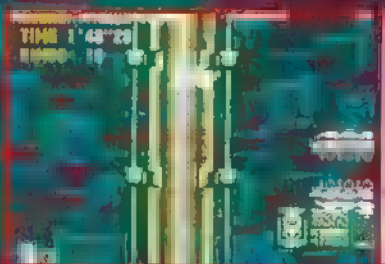
Vous êtes resté un peu trop longtemps sous l'eau, le compte à rebours a commencé. Heureusement, une bulle d'air providentielle qui sort du sol va vous permettre de tenir jusqu'à la surface!



La fleur qui se dresse derrière vous vient de pousser. Les animaux de Little Planet que Robotnik a transformés en robots tirent leur énergie des fleurs. En les détruisant, vous faites pousser une fleur!



Avec les bons souvenirs du docteur Robotnik!



A chaque fin de niveau, composé de trois zones, vous affronterez Robotnik dans une de ses redoutables machines.

Les tuyaux servent d'ascenseurs, mais on ne peut jamais où l'on va tomber!

AVIS

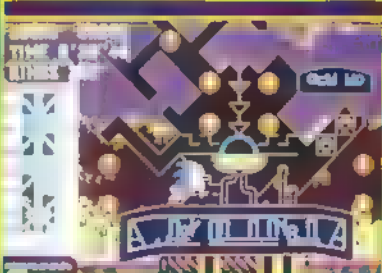
oui, mais!



BANANA SAN

Sonic CD: le bilan! Côte déceptions, l'expérience 2 (mini) joueurs a été abandonnée sans que l'on ait pour autant une vraie option 2 joueurs. Sonic CD ressemble très fort à Sonic 2, qui avait lui-même une forte ressemblance avec Sonic-ze-very-first-one. Certes, pour ceux qui ont adoré les deux premiers épisodes, ce CD-Rom va les combler, car la réalisation est toujours excellente et le jeu très efficace. Mais je continue à penser qu'un peu plus d'originalité n'aurait fait de mal à personne! Au chapitre des nouveautés plutôt cool, il faut souligner les animations beaucoup plus détaillées (Sonic, les robots de Robotnik...), les déformations des décors, comme dans le niveau marin, l'apparition de nouveaux personnages et une bande sonore qui assure.

Certains niveaux sont très proches des épisodes précédents, tel ce niveau aquatique, et d'autres où Sonic sert de balle de flipper.



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE : OUI

PRESENTATION 85%

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET DE VENTE DE JEUX VIDÉO

GRATUIT !

Ta carte de membre après ton premier achat.

• meilleurs sur nouveautés • complète sur MINITEL • Catalogue gratuit pour les membres • Achat et vente de jeux utilisés

POUR COMMANDER, TU FAIS COMME TU LE SENS !

Par minitel 36 15 ZIPP KID - Par téléphone 16 (1) 30 64 54 54 - Par courrier

ZIPP KID

CHOISIS LES MEILLEURES NOUVEAUTÉS

Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

SUPER NES

ACCLAIM WORLD CUP SOCCER
CLAYMATES
COOL SPOT
DUNGEON MASTER
EVO
EQUINOX
FINAL FIGHT 2
GOOF TROOP
HYPER VOLLEY BALL
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSEL
REN AND STIMPY
STREET FIGHTER II TURBO
TERMINATOR II ARCADE

MEGADRIVE

ACCLAIM WORLD SOCCER
ALIEN VS PREDATOR
BOB
BUSBY IN CLAWS
HOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
NHL HOCKEY
ROLLING THUNDER III
SPIDERMAN X-MAN ARCADE
SYLVESTER AND TWEETY

GAME BOY

BATTLE PING PONG
COOLWORLD
INDIANA JONES CRUSADE
JIMMY CONNERS TENNIS
MORTAL KOMBAT
REN AND STIMPY
SPIDERMAN 3
STAR HAWK

GAME GEAR

BRAM STOKERS DRACULA
GLOBAL GLADIATORS
HOOK
JAMES BOND

FAIS DE BONNES AFFAIRES

Dans la limite des stocks disponibles

SUPER NES

DEATH VALLEY RALLY 440 330
TAZMANIA 480 395
TOYS 480 369
WING COMMANDER 480 395

MEGADRIVE

AMERICAN GLADIATOR 580 459
HIT THE ICE 450 359
TOYS 445 359
UNIVERSAL SOLDIER 485 299
WARPSPEED 340 259

GAME GEAR

ARIEL LITTLE MERMAID 280 219
HALLEY WARS 240 99
INDIANA JONES 289 240
PREDATOR II 209 289
SONIC II 205 259
SPACE INVADERS 240 219
TALESPIN 205 219

GAME BOY

FLINSTONE 280 85
KID IKARUS 125 155
LETHAL WEAPON 205 189
NAVY SEALS 245 179
OUT OF GAS 250 86
PRINCE OF PERSIA 205 199
ROBOCOP 245 139
ROGER CLEMENS BASEBALL 245 139
T2 ARCADE 245 199

RESERVE TES FUTURS HITS *

Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

SUPER NES

AERO THE ACROBAT
ALIEN VS PREDATOR
ARCUS ODISEY
CAPTAIN AMERICA
FUTURE ZONE
JAGUAR XJ220
NFL QUARTERBACK BLUS
SYVALION
ULTIMATE FIGHTER
YOSHI SAFARI

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT
BRETT HUKK HOCKEY
JOE ET MAC
KEEPER OF THE GATE
SPEEDWAY PRO CHALLENGE
TECNOCOP 2 : FINAL MISSION
YOUNG INDIANA JONES

GAME GEAR

GREENOGG
DAVID ROBINSON

GAME BOY

BATMAN THE SERIES
CHUCK ROCK
DUCKTALES 2
MEGAMAN IV
PINOCCHIO
SPORTS ILLUSTRATED

COMMANDE TES ACCESSOIRES

SUPER NES

ADAPTATEUR JEUX U.S. 289 245
MANETTE SUPER POWER 149
MANETTE PRO-PAD 45
RALLONGE 1.80 m

MEGADRIVE

ADAPTATEUR JEUX U.S. 235 120
MANETTE SUPER POWER 125 245
MANETTE PRO 2 99

GAME GEAR

LOUPE 55
TRANSFO 49

GAME BOY

LOUPE ECLAIRANTE 89
ETUI ANTICHOC 39
TRANSFO 49

Tous les prix sont TTC

NOUS VOULONS TES JEUX !

Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part. Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom. Téléphone-nous dès maintenant pour les prix. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boîte d'origine.

* Les super hits sont très demandés ! Tu peux les réserver en avance, et tu seras DÈS LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec. IMPORTANT : Les chèques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPÉDITION !

PAR
MINITEL

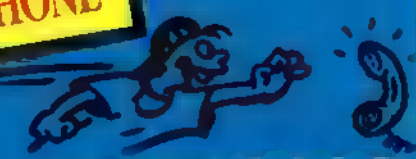
CONSULTE
LE CATALOGUE
COMPLET JEUX
NEUFS ET UTILISÉS !



36 15 ZIPP KID

Tous les jeux et accessoires

PAR
TELEPHONE



16 (1) 30 64 54 54

de 9 h à 19 h du lundi au vendredi
de 9 h à 17 h le samedi

BON DE COMMANDE

ZIPP KID

BP 5 - 78960 VOISINS LE BRETONNEUX

N° de membre

Nom :

Adresse :

Ville :

Code postal :

Tél. :

Jeu Console Prix

Frais postaux 25 F (CRBT + 35 F)

TOTAL

Chèque (joindre 1 chèque par jeu) ☐

Contre remboursement (+ 35 F) ☐

Carte bleue N°

Date d'expiration

SIGNATURE

SUPER MARIO REVIEW

Mario, petit plombier italien, est LA référence en matière de jeux de plates-formes. C'est aussi l'un des personnages les plus connus dans le monde des jeux vidéos. En mai 1993, dans le monde entier, on pouvait compter 100 millions de cartouches vendues tous épisodes confondus.

Quatre jeu en un, quatre histoires différentes! Dans Super Mario Bros. (premier du nom), le royaume des Champignons est envahi par les Koopa, une tribu de tortues. Le peuple champignon est transformé en pierre et en briques et le royaume tombe alors en ruine. La princesse Champignon est la seule personne à pouvoir rompre le sort qui a été jeté sur son peuple. Malheureusement, elle est prisonnière du Roi Koopa. A Mario, et donc à vous, de sauver la princesse et son peuple.

Super Mario Bros. 2 (appelé Super Mario USA au Japon) met en scène l'un des quatre persos suivants: Mario, Luigi, Toad ou la princesse. Dans un rêve, Mario a entrevu un monde inconnu et entendu une voix lointaine: "Bienvenue à Subcon, le monde des rêves. Le méchant Wart nous a jeté un sort. Sachez qu'il déteste les légumes...". Plus tard, lors d'un pique-nique avec quelques amis, Mario remarque une grotte, celle-là même qu'il avait vu dans ces songes. L'aventure commence...

Dans Super Mario Bros. 3, le royaume des champignons est en paix. Mais hors du royaume, là où s'étend le Monde des Champignons, c'est plutôt la panique. Bowser a envoyé ses sept enfants fureter dans cet univers. Turbulents et farceurs, les sept diabolins ont volé les baguettes magiques royales de chacun des pays du monde des Champignons. Résultat: ils peuvent désormais transformer chacun des rois en animal. Retrouvez les baguettes pour que tout revienne à la normale. A noter: Mario "The Lost Levels" ressemble énormément à SMB 1, bien qu'il soit beaucoup plus difficile. Pourquoi n'est-il jamais sorti en Europe ou au Etats-Unis? Mystère...

AVIS

oui!



SAM

Pour moi, cette cartouche fait partie des meilleurs jeux pour la Super Nintendo. Si vous aimez les jeux de plates-formes, si vous aimez Mario, courez vite l'acheter. Si vous en connaissiez déjà la version NES, pas de problème, vous pouvez tout de même l'acheter, ne serait-ce que pour admirer les améliorations. Et croyez-moi, vous y jouerez avec plaisir. Un MUST!



SPER ALL

SUPER MARIO BROS. 1



スーパーマリオフラサース

NES VS SFC

Les différences sont flagrantes. La montagne rikiki sur NES a fait éclater de rire Max lorsqu'il l'a vu sur la 16 bits de Nintendo. Il y a aussi en plus des scrollings différentiels, le même thème musical mais, cette fois, digne d'une Super Nintendo. Même l'herbe en bas à droite est animée sur SFC.

Les tableaux bonus n'ont pas changé, on peut juste contempler la tête de Mario qui nous fait un grand sourire en fond. Les graphismes sont plus fins et la mention bonus est marquée au cas où vous n'auriez pas remarqué que vous êtes dans un tableau bonus.





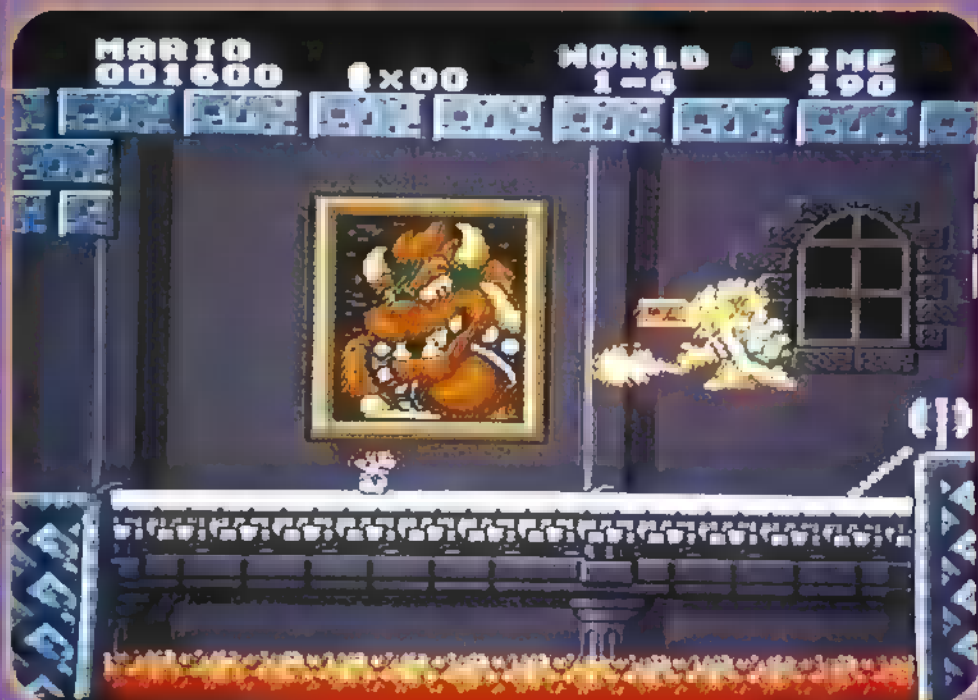
M R O STARS



SUPER MARIO BROS. 2

BOSS DE FIN

Dans Super Mario Bros. 2, à la fin de chaque monde, vous rencontrerez le même Boss de fin. Ce Boss est, de plus, identique à celui de SMB 1, mais plus difficile à vaincre. En fait, seuls les emplacements de plates-formes et le nombre d'ennemis changent. Les décors sont les mêmes. Mais qui sait? Cette version cache peut-être des niveaux supplémentaires secrets...



A travers tous ces épisodes, c'est un peu la confusion. Voilà le résumé de la situation.

- Super Mario Bros. 1: pas de problème, rien ne change et son nom est le même dans tous les pays.
- Super Mario Bros. 2 (cartouche japonaise): jamais sorti en France ni aux USA.
- Super Mario Bros. 3: pas de problème non plus.
- Super Mario USA (cartouche japonaise): sorti en Europe et aux Etats-Unis sous le nom de Super Mario Bros. 2.
- Super Mario "The Lost Level": en fait, le SMB 2 des petits japonais. Il sortira sous le nom "The Lost Level" uniquement dans cette compil pour les Américains et les Européens.
- Pour finir, cette cartouche se nomme Super Mario Collection au Japon et Super Mario All Stars pour le reste du monde. Vous voyez, ça n'est pas trop compliqué.

QUI EST QUI?





SUPER MARIO BROS. 2 SUITE



Comme dans tous les Mario, vous pourrez retrouver notre petit compère dans des niveaux sous-marins. Comme dirait Super Nana: la preuve !



Dans ce jeu, les niveaux sont très délicats. Vous pouvez jouer soit avec Luigi, soit avec Mario, ce qui n'était pas possible dans SMB1 où seul Mario était à l'œuvre !

SUPER MARIO USA



DECORS ET GRAPHISMES

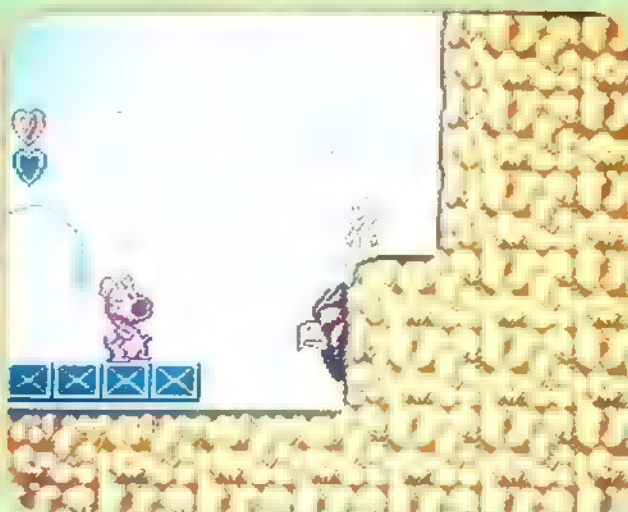
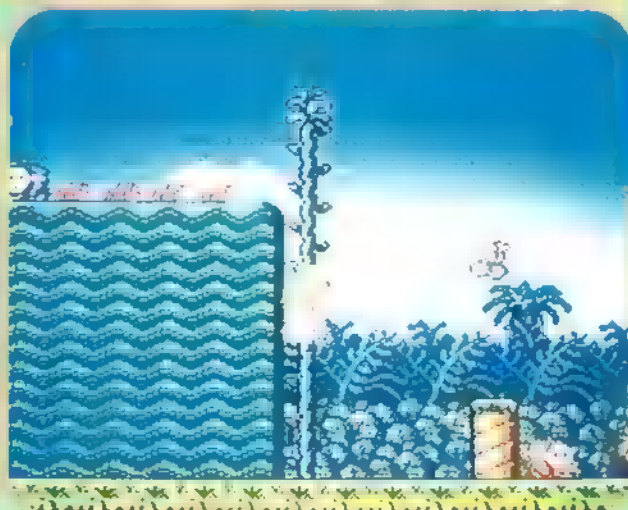
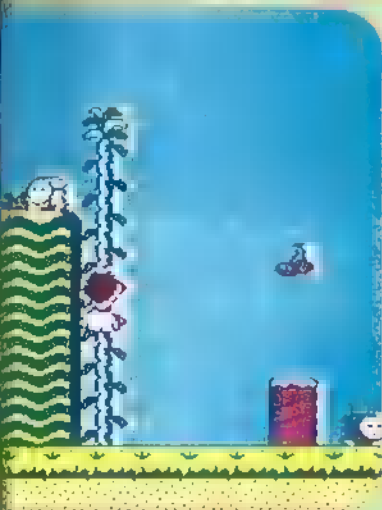
Si vous me dites qu'il n'y a pas de différences, je m'interroge. Les versions SNES ont vraiment été améliorées et on voit très bien qu'il y a du travail derrière. Remarquez aussi que l'on a fait des efforts pour l'emplacement des personnages, le nombre de cœur... Bon! On arrête de se lancer des fleurs. Je tiens juste à remercier Switch et les autres pour la prise des photos.





VOS HEROS

Dans Super Mario USA, on peut choisir de jouer avec un des quatre personnages de la photo. Chaque perso à des caractéristiques qui lui sont propres. Ainsi Mario reste le Mario que l'on connaît, Luigi peut faire des super sauts (que je trouve un peu douteux au niveau du maniement), la princesse peut rester en lévitation pendant un certain temps et Toad peut courir vite, très vite.

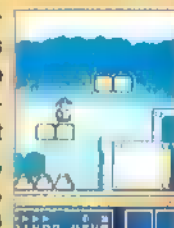


SUPER MARIO BROS 3



LES TRANSFORMATIONS DE MARIO

Mario bénéficie de plusieurs transformations. Le voici dans tous ses états. Avec la fleur, son costume devient blanc et lui permet de pouvoir tirer des boules de feu. Il peut aussi revêtir une tenue de grenouille, pratique pour nager. En raton laveur, il peut voler un certain laps de temps s'il prend de l'élan...





MARIO... QUE JE T'AIME!

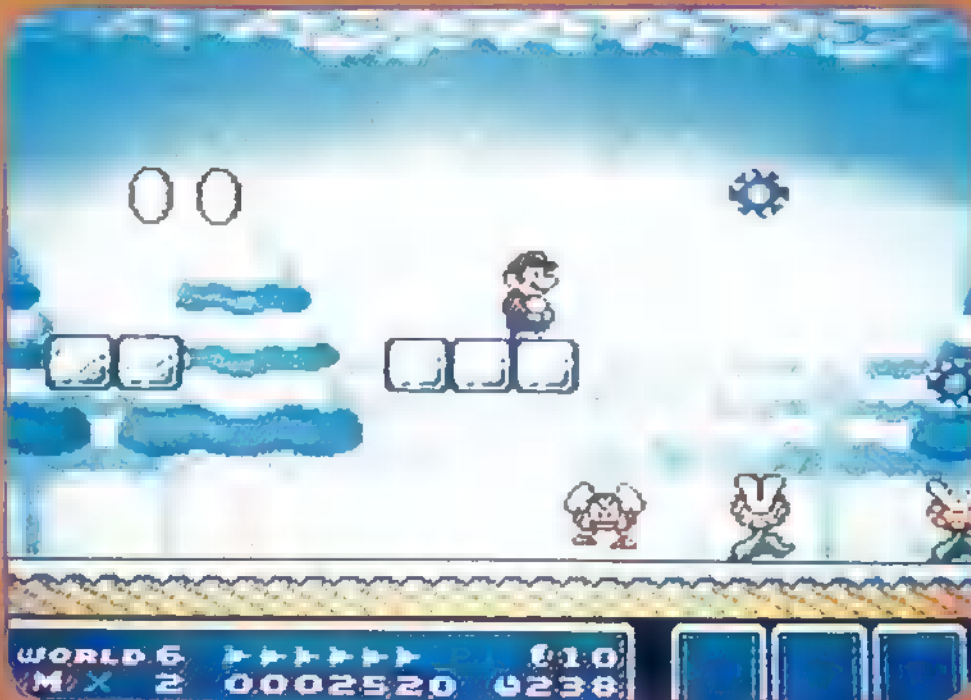
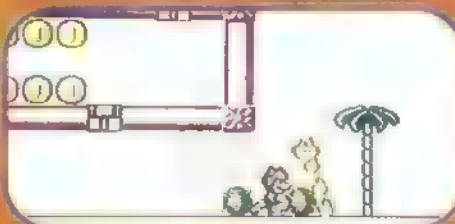
Pour moi, rien que la version de Super Mario Bros. 3 vaut l'achat de cette cartouche. Les graphismes sont fabuleux, les musiques sont vraiment très bien reprises. Ce jeu est immense, je craque! Et dès que j'ai fini de taper ce test, j'y retourne aussi sec. Matez un peu ces écrans: ils font partie des plus beaux de cette cartouche, parmi une centaine, que dis-je, des milliers, des millions, des...

Il faut voir de temps en temps la vie en grand. Vous êtes ici dans le monde 4, le monde géant de SMB 3.

Le monde des Pyramides, qui est le deuxième du jeu, est aussi très sympa. J'aime beaucoup le dégradé dans le ciel.



Le monde des Glaces, est très... cool. Comme dans tous les mondes des Glaces, votre héros glisse comme un malade.



AVIS

oui!



SWITCH

Allons enfants de la patrie, le jour de gloire est arrivé... C'était le 14 juillet au Japon, date de la sortie de Mario Collection. Quelle surprise! Quelle joie! C'est vraiment extra de pouvoir jouer à quatre jeux aussi beaux que jouables. Je m'amuse comme un fou à sauter, tuer, collecter des bonus... Tous les éléments d'un bon jeu de plates-formes sont réunis: des décors agréables, pleins de monstres, de tuyaux, de plantes carnivores, j'en passe et des meilleures.

Moi qui n'avait peu ou pas joué aux versions NES, j'ai été très content de ne pas connaître à l'avance tous les passages secrets et les bonus stages. Il y a tellement de choses à découvrir dans ces quatre jeux que deux mois n'y suffiraient pas. J'applaudis bien fort Nintendo pour cette idée géniale et je vous conseille d'en faire autant!



EDITEUR : NINTENDO
DISTRIBUTEUR : NINTENDO
DISPONIBILITE : FIN 93
PRIX : F

PLATES-FORMES
2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT
CONTROLE : EXCELLENT
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES

PRESENTATION 81%

Une présentation générale et une pour chaque jeu.

GRAPHISMES 87%

Ils sont beaux sur tous les jeux, géniaux sur Mario Bros. 3 et USA.

ANIMATION 89%

Très fluide, avec des scrollings différentiels. Les sprites bougent bien.

MUSIQUE 91%

Tout les thèmes ont été repris et complètement retravaillés. C'est superbe.

BRUITAGES 87%

Rien à redire, ils sont parfaits partout.

DUREE DE VIE 97%

4 jeux en 1, longs et intéressants. Durée de vie excellente.

JOUABILITE 90%

Aucun problème. Comme d'habitude, Mario est très jouable.

INTERET 97%

Il est de la trempe des meilleurs et des plus longs jeux de plates-formes sur SNIN. Un merveilleux jeu à avoir absolument, sauf si vous n'aimez pas Mario.

CONCOURS DESERT STRIKE

GAGNEZ VOTRE BAPTEME DE L'AIR EN HELICO

du 1er au 4ème PRIX

1 T-SHIRTS LUDI GAMES

du 5ème au 24ème PRIX



QUESTION 1 :

Combien de barils de pétrole pourrez vous trouver lors de votre première mission ?

☐ 11 ☐ 15 ☐ 8

QUESTION 2 :

Dans la seconde mission combien de bâtiments devrez vous démolir totalement pour détruire complètement l'usine d'armes chimiques ?

☐ 4 ☐ 5 ☐ 7

QUESTION 3 :

Quel est le nom du programmeur de Desert Strike ?

☐ John Shappert ☐ Richard Robbins ☐ Mike Posehn

QUESTION 4 :

Combien de pâles a le rotor principal de votre Apache ?

☐ 4 ☐ 3 ☐ 2

Renvoies sur carte postale uniquement avant le 10 Octobre 1993 (minuit le cachet de ■ poste faisant foi) à l'adresse suivante :

CONSOLES + / Concours "Desert Strike"

9/13 rue du Colonel Pierre Avia

75754 PARIS Cedex 15

Indiques clairement les réponses en cochant la case correspondant à ton choix pour chaque question.

N'oublies pas d'écrire ton nom, prénom et adresse.

Règlement disponible sur simple demande auprès de Maître SIMONIN, huissier de justice à Paris, ■ rue du Faubourg Poissonnière - 75009 PARIS

SUPER NINTENDO REVIEW

F1 Pole Position vient de détrôner F1 Grand Prix Part 2! Cette nouvelle simulation de F1 sur SNIN est tout autant réaliste que jouable. Une valeur sûre si vous appréciez la course sur circuit.

La course de F1 est devenue très populaire. La retransmission télévisuelle des seize Grands Prix attire toujours beaucoup de monde. 1992 consacra la suprématie des Williams-Renault avec un Mansell impérial. C'est cette année-là que vous allez revivre au volant d'une des quatorze voitures du championnat du monde. Quatorze pilotes au départ des seize Grands Prix pour le titre de champion du monde de pilotes et de constructeurs. Vous choisissez l'écurie pour laquelle vous allez courir: McLaren, Williams-Renault, Benetton, Ferrari, Venturi... Au début, il est préférable de piloter une voiture rapide et fiable. Une fois engagé, vous commencez le championnat par le GP d'Afrique du Sud. Les essais libres vous permettent de vous familiariser avec la voiture et ses nombreux réglages (hauteur de ses ailerons, boîte de vitesses, pneus, freins, suspension, direction...). Le programme vous propose une configuration type pour chaque circuit. Si vous débutez dans le métier, il est fortement conseillé de suivre ces conseils. La reconnaissance du circuit se fait aussi lors des essais libres. Tant que vous ne ferez pas un tour sans sortir de la piste, il est inutile de passer à l'étape suivante: les essais de qualification. Ils se déroulent sur trois tours dont deux lancés. Pendant vos tours, le temps des autres pilotes évolue. Votre place sur la grille de départ est déterminée par ces dernières performances. Et c'est parti pour dix tours. La piste en haut de l'écran vous sert de rétroviseur, mais peut aussi se transformer en tableau où les huit meilleurs chronos par tour sont affichés. Pendant la course, un arrêt au stand est quasiment obligatoire. Selon les dommages subis par votre voiture, vos mécanos mettront plus ou moins de temps à réparer. Après chaque course apparaît le tableau des résultats et l'écran de sauvegarde.

Lorsque vous jouez en mode Battle, l'écran est séparé en deux. Vous pouvez choisir ■ circuit, ■ météo et le nombre de pilotes qui participeront à cette joute des temps modernes. C'est aussi un bon moyen pour apprendre à doubler en utilisant le phénomène d'aspiration.

DES DETAILS QUI FONT LA DIFFERENCE

Ce qui différencie F1 Pole Position des autres simulations, ce sont surtout quatre options d'un intérêt vital. **VITESSE FORCÉE**: en vitesse automatique, vous pouvez forcer le passage des vitesses grâce aux touches L et R. Au lieu d'attendre que le programme rétrograde à l'approche d'un virage, ce qui peut être trop tard, vous pouvez le faire manuellement. L'utilisation de ces deux touches est essentielle pour espérer remporter le titre. **ASPIRATION**: un voyant bleu indique que la voiture devant vous est en mesure d'être aspirée. Cela signifie que vous pourrez la doubler sans difficulté en vous déportant légèrement sur le côté. A utiliser dans les lignes droites.



RETOUR VOLANT: la flèche blanche en bas de la voiture indique la direction du volant. Après chaque action sur le volant, ce dernier revient tout seul. La jouabilité en est ainsi améliorée.

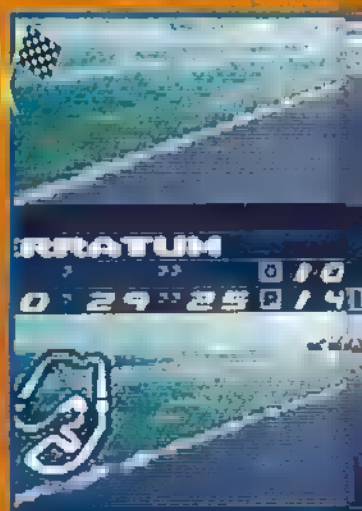


TÊTE-À-QUEUE: vous venez de toucher une voiture ou de percuter le muret sur le côté et vous vous retrouvez dans le mauvais sens? Pas de panique... En utilisant la touche L et le frein, vous faites un tête-à-queue qui vous remet dans le bon chemin! Réservé aux experts...



POLE POSITION

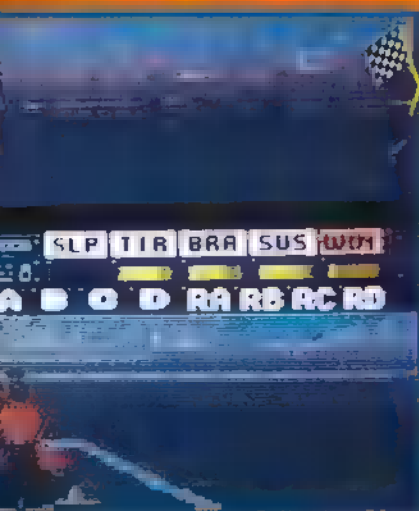
F1 Pole Position étant une véritable simulation de F1, il faut respecter impérativement quelques règles de bonne conduite. Premièrement, vous avez dix tours pour prendre la tête. En ce sens, il ne faut pas se précipiter, et attendre le bon moment pour doubler. Les lignes droites sont idéales.



SUPER NINTENDO REVIEW



POSITION

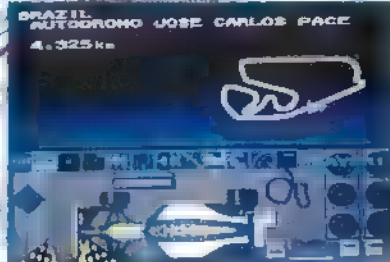


Deuxième-
ment, ména-
gez votre voi-
ture au
maximum. Un
arrêt au stand
est indispen-
sable à chaque
Grand Prix.
N'attendez pas
que les voyants
soient rouges
pour vous arrê-
ter car les
mécanos met-
tront plus de
temps à réparer.

STARTING GRID

1. N. BRUNDE	1' 23" 27	1. N. MANSELL	1' 20" 42
2. A. Alesi	1' 23" 62	2. H. BRUNDE	1' 23" 27
3. M. SCHUMACHER	1' 24" 30	3. A. Alesi	1' 23" 62
4. M. KATAYAMA	1' 24" 32	4. S. BERGER	1' 24" 30
5. H. GUGELMIN	1' 24" 60	5. M. SCHUMACHER	1' 24" 30
6. T. CAPELLI	1' 24" 85	6. H. ANDRETTI	1' 24" 37
7. H. ALBARETO	1' 25" 50	7. A. SUZUKI	1' 24" 67
8. E. ERATUM	1' 33" 75	8. S. GACHOT	1' 25" 50
		9. S. MODENA	1' 26" 15

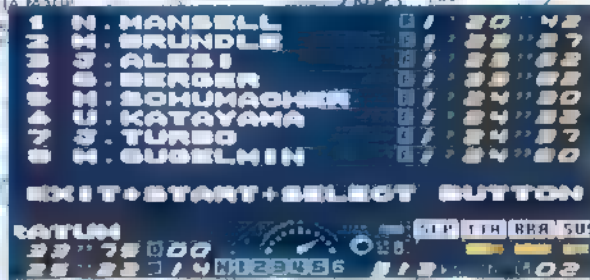
Les premières places sur la grille de départ sont le plus souvent réservées aux meilleures voitures: McLaren, Williams-Renault et Benetton.



A l'atelier, vous pouvez faire les réglages de votre F1 en fonction de la configuration du circuit: suspensions, ailerons, pneus, boîte de vitesses... Avec l'option Auto-Setting, c'est le programme qui se charge des réglages. C'est bien utile au début.



Le grand absent de cette simulation est le pilote brésilien Ayrton Senna. Il a disparu de la "cartouche" alors qu'il était bien présent en 1992.



Lors des essais, les résultats des autres pilotes sont affichés. Ils évoluent à chaque tour. Un bon moyen pour savoir où vous en êtes.

AVIS

oui!



8PY

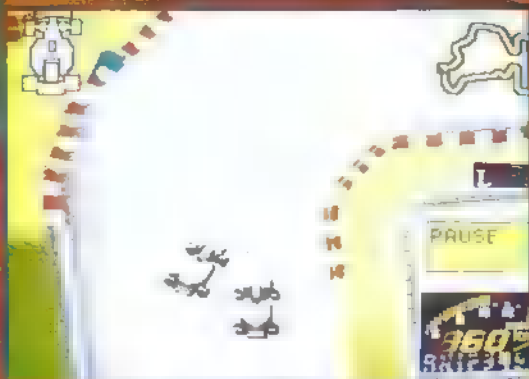
Amateurs de F1, il est temps pour vous de célébrer comme il se doit l'arrivée de ce soft, car il marque un tournant, ou plutôt une chicane, dans l'univers des simulations. Tout a été fait pour préserver l'atmosphère et le réalisme des véritables courses de F1. En premier lieu, vous allez pouvoir incarner les plus célèbres pilotes, de Mansell à Katayama (sans passer par Prost ni Senna... Ils ont préféré le tour de France, les bougres!), ou encore demander à votre "staff" de modifier les caractéristiques intrinsèques de votre véhicule pour l'adapter aux parcours... Les connaisseurs risquent d'être enchantés mais les néophytes quelque peu refroidis par cette bouillie de termes techniques, qui restent cependant indispensables. Les courses respectent également le réalisme, puisque vous n'aurez pas de flèches vous indiquant un virage. Mais, en contrepartie, votre champ de vision sera plus profond, et les dégâts que votre véhicule encaissera seront savamment classés. En bref, l'équipe d'Ubi Soft a tout fait pour préserver le réalisme, mais on regrette toutefois que la maîtrise du véhicule soit, au début, si délicate (on oublie vite, mais!) et que la course à un joueur ne soit pas plein écran. A part ça, le jeu mérite vraiment la Pole Position et l'investissement tient sévèrement la route.

SUPER NINTENDO REVIEW

F1 POLE POSITION VS F1 GRAND PRIX PART II

Il y a encore quelques jours, le jeu de Video System, F1 Grand Prix Part 2, faisait figure de leader dans le domaine des simulations de F1 (à ce titre, lire ou relire le dossier complet paru dans C+ 20). Sa représentation graphique en vue

verticale au-dessus de la piste lui confère une certaine originalité. Les pilotes et les écuries sont les mêmes que les participants au championnat du monde 92. C'est un bon point. La construction de la voiture est un passage obligé, ce qui en fait une vraie simulation. Mais toutes ces caractéristiques existent désormais sur F1 Pole Position avec, en outre, de sérieuses améliorations pour ce qui concerne la jouabilité. Désormais, ces deux titres se partagent la première ligne, avec une nette préférence pour le produit Human/Ubi Soft.



Un humiliant "Warning" rouge vif clignotera à chaque fois que vous vous trompez de sens.



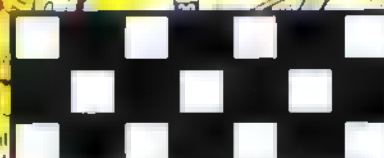
L'entrée du célèbre tunnel de Monaco est fidèlement représentée. A la sortie, vous atteindrez une vitesse de 278 km/h. Gare à la première chicane qui vous attend.



La partie à deux joueurs est passionnante mais malheureusement limitée. Ce mode ne permet pas de participer au championnat du monde.



Le réalisme du jeu est tel que l'on peut reconnaître le visage des pilotes sans difficulté.



AVIS oui!



AXEL

Enfin une vraie simulation de F1. Tout y est: du nom des pilotes et des écuries (ceux de l'année 1992) aux précieux réglages d'avant-course, en passant par les qualifications départ lancé. Généralement, qui dit vraie simulation dit difficulté de terminer "vivant" une course. Eh bien ici, il n'y a aucun risque. Les abandons sont prosaïques, ce qui est aussi bien. Evidemment, votre voiture va subir quelques détériorations, mais elle restera pendant les dix tours sur la piste. Sans un arrêt aux stands, vous allez savoir ce que signifie la conduite à haut risque. La F1 devient incontrôlable et les concurrents que vous aviez eu le bonheur de distancer vont fondre sur vous. Je vous avais prévenu, F1 Pole Position n'est pas un "bête" jeu d'arcade. Pour une fois, les essais privés (vous êtes seul sur la piste et tournez le temps qu'il vous plaît) sont essentiels. Il faut connaître par cœur chaque grand circuit, le moindre virage, surtout, les capacités de son "monstre". Une fois prêt, il vous reste à affronter les concurrents. Et c'est eux qui vont vous poser les plus gros problèmes. Ils ne se laissent pas facilement doubler. F1 Pole Position est ce que l'on fait de mieux actuellement. Une simulation qui n'est pas près d'être dépassée!

CONSOLES 162

F1 Pole Position

BATTLE
WORLD GRAND PRIX
TEST RUN

© 1993 HUMAN ENTERTAINMENT
LICENSED BY FUJI TO FUJI TELEVISION
LICENSED BY NINTENDO

EDITEUR: HUMANS
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: SEPT.
PRIX: D

COURSE AUTOMOBILE
1-2 JOUEURS
CONTROLE: PADDLE
DIFFICULTE: JOUEUR CONFIRME
NIVEAU DE DIFFICULTE:
CONTINUE: -

PRESENTATION 86%

Sur le podium, les pilotes sont représentés en images digitalisées. L'atelier apparaît sous la forme d'un tableau aux icônes très explicites.

GRAPHISMES 90%

En course, on reconnaît l'écurie des voitures situées devant et derrière. Les tracés des 16 GP sont fidèles à la réalité.

ANIMATION 92%

Le mode 7 fait les beaux jours du jeu. Le scrolling est rapide et sans aucun ralentissement.

MUSIQUE 75%

Beaucoup trop répétitive, elle gêne la concentration lors des courses.

BRUITAGES 86%

Le rugissement du moteur est impressionnant.

DUREE DE VIE 91%

Une fois dépassé le temps d'apprentissage, on commence à se faire vraiment plaisir.

JOUABILITE 88%

Avec les vitesses "forcées", on obtient des résultats sensationnels, mais avec de l'entraînement.

INTERET 93%

Avec un peu de persévérance, vous irez jusqu'au bout de ce soft...

FANTASTIC
DIZZY



Eggstraordinaire

DISPONIBLE SUR
MEGA DRIVE. GAME GEAR. MASTER SYSTEM. AMIGA.

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, R.U.

Codemasters™ 

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des marques
ou des noms de produits de Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega MegaDrive, Sega
Master System et Sega Game Gear. l'Amiga, l'Amiga System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la
marque conformément à la loi.

MEGADRIVE REVIEW

Formula 1 World Championship n'est autre que l'adaptation sur Megadrive de Vroom, la fantastique course de voitures qui a révolutionné le monde de la micro.

Le programme est d'ailleurs dû à une collaboration étroite entre l'équipe de Lankhor (celle qui a créé Vroom) pour le code et celle de Domark pour les graphismes. Cette cartouche propose trois modes de jeu complémentaires: Entraînement, Arcade et Championnat. Ces modes se différencient par plusieurs caractéristiques. Le mode Arcade se joue en solitaire, à vitesse normale ou turbo. Les modes Entraînement et Championnat permettent quant à eux de jouer à deux simultanément, contre un ami ou contre le programme, qui joue alors le rôle du "lièvre" qu'il faut rattraper. Dans ces modes 2 joueurs, l'écran est scindé en deux horizontalement. Chacun dispose donc de sa propre fenêtre, la partie supérieure présentant toujours une vue aérienne du circuit. La cartouche permet de piloter sur douze circuits disséminés à travers le monde et fidèlement reproduits. En mode Championnat, votre temps au tour détermine votre position. Une sauvegarde à dix positions permet de conserver les scores sans utiliser l'entrée fastidieuse de codes.

LES OPTIONS DE REGLAGE

Formula 1 World Championship offre un large choix de paramètres, permettant de s'adapter à tout type de jeu et de joueurs.



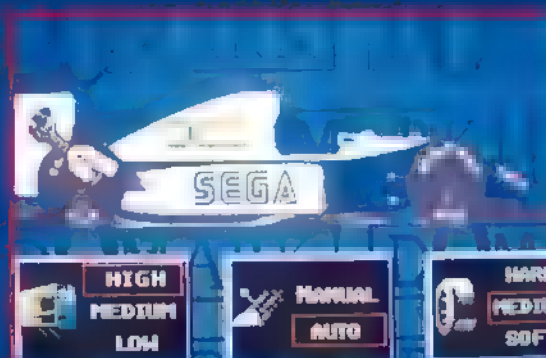
Un set de trois menus semblables à celui-ci vous permettra de choisir le type de jeu (Arcade ou Simulation), la difficulté (4 niveaux) et le mode de jeu (seul, poursuite, à deux).



L'écran de choix de circuit vous présente graphiquement et fournit aussi quelques renseignements techniques complémentaires.



Les contrôles au joystick sont totalement paramétrables, tant pour la boîte à vitesses que pour le reste.



Il ne reste plus qu'à choisir le type d'amortisseurs, la boîte automatique ou manuelle et la dureté de la gomme des pneus.

FORMULA WORLD CHAMPIONSHIP



127 MPH



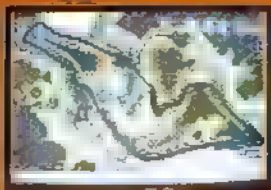
Le système utilisé pour les qualifications est très pratique. On effectue autant de tours que l'on veut, le meilleur résultat au tour permettant de placer les concurrents sur la grille de départ.

LES CIRCUITS

Formula 1 World Championship propose un choix varié de circuits internationaux fidèlement reproduits. Vous visiterez ainsi presque tous les continents, à l'exclusion de l'Afrique. Certains circuits privilégient la vitesse pure, comme celui de Monza en Italie, d'autres la maîtrise des virages, comme le circuit de Monte-Carlo à Monaco, d'autres, enfin, combinant les deux.



Brésil



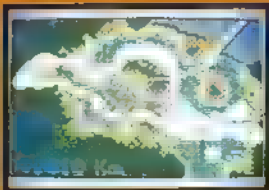
San Marin



Espagne



Monaco

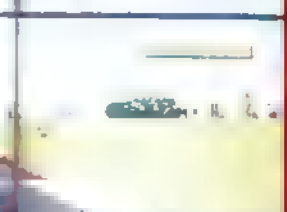
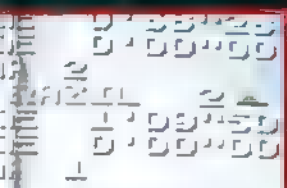


Canada

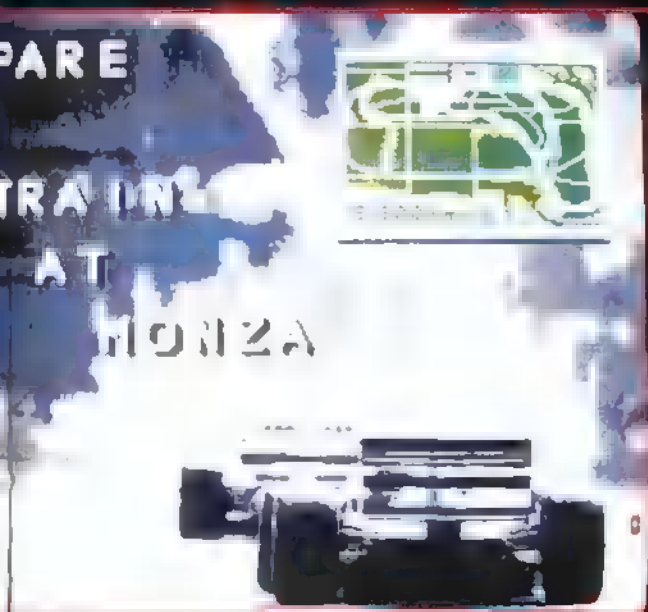


Grande-Bretagne

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP



Le mode 2 joueurs restreint un peu la vision de chacun, mais ne gêne nullement la jouabilité. Les virages sont annoncés à l'avance sur les portiques et rappelés ensuite par des panneaux. Même chose pour le stand qui vous permettra de réparer votre bolide lorsque l'ordinateur vous signale des avaries.

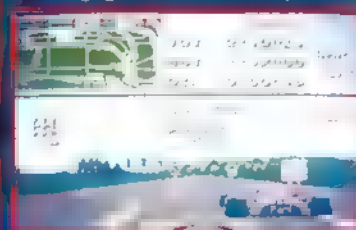


QUELLES TECHNIQUE GAGNANTES

Pour vaincre, il ne suffit pas de bien maîtriser la conduite. Il faut aussi avoir l'expérience des circuits et connaître quelques astuces...



Il faut profiter des premiers instants du départ, d'autant que votre voiture est plus rapide. Zigzaguez rapidement, vous pourrez ainsi gagner deux ou trois places.



Cette zone de piste très large et à peu près rectiligne est un endroit idéal pour laisser votre moteur s'exprimer librement et doubler vos concurrents.



Si la place est trop juste, vous pouvez mettre à profit une technique plus risquée. Il faut "rouler" sur le pneu adverse. Votre bolide tréssaute... mais passe! Vous ne pouvez pas vous permettre la moindre erreur car un adversaire vous guette.

MEGADRIVE REVIEW

AVIS

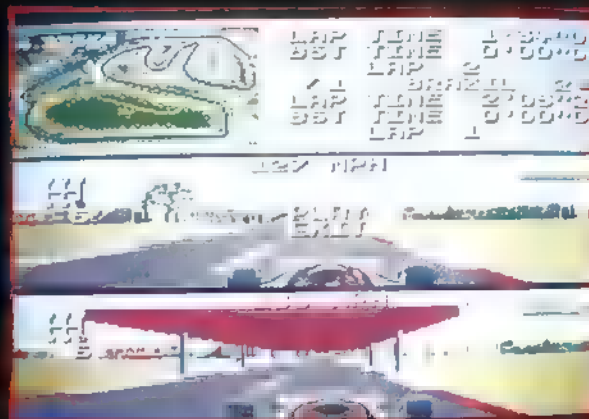
ouiii!



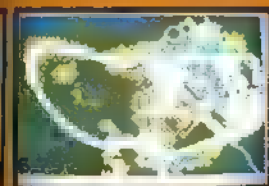
SPIRIT

Lorsque j'ai commencé à lire le communiqué de presse qui présentait la sortie de Formula 1 World Championship (F1WC) comme une révolution, j'ai d'abord pensé que ce n'était qu'un coup de pub... Mais en lançant le jeu et en reconnaissant Vroom, j'ai compris à quelle fantastique cartouche j'avais affaire! F1WC, c'est à la fois Vroom, Vroom Multi-Player et Vroom Data Disc, bref, la

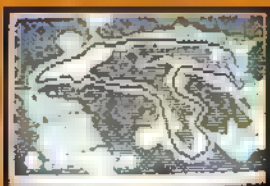
totale. L'impression de vitesse est extraordinaire grâce aux très nombreux éléments qui défilent le long de la route et aux lignes discontinues qui séparent chaque voie. Quant aux bruitages, c'est un vrai régal! Le régime du moteur est parfait de réalisme, et permet cependant d'entendre les autres concurrents arriver. Le souffle et l'effet Doppler lorsque le bolide passe à proximité d'un pilône ou de la paroi d'un tunnel sont criants de vérité. Bref, une cartouche à acheter absolument, que l'on soit passionné de F1 ou non! Un super Mega-Hit.



La richesse et le nombre des éléments bitmap et vectoriels qui défilent au bord de la route est proprement incroyable pour une animation de cette qualité et de cette vitesse. Du grand art!



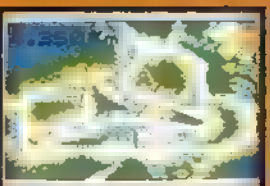
Allemagne



Belgique



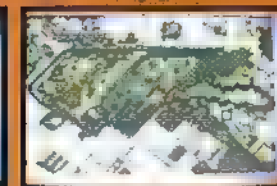
Italie



Portugal



Japon

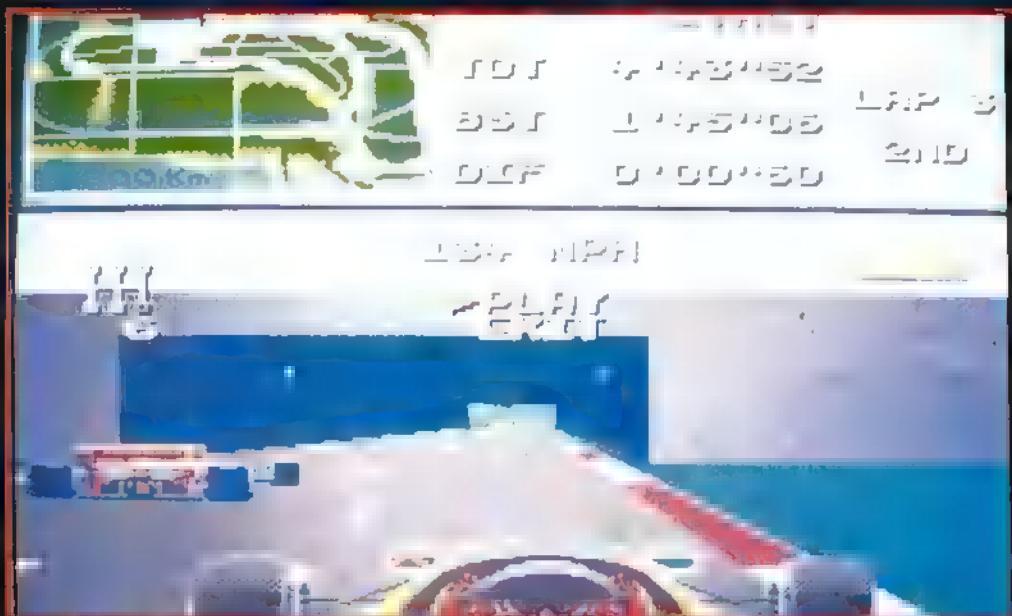


Australie

MEGADRIVE REVIEW

SUPER MONACO GRAND PRIX II VS F1WC

Jusqu'à présent, Super Monaco Grand Prix II (C+ 12) détenait la palme en matière de simulation de F1 sur Megadrive. Mais face à Formula 1 World Championship, il se fait littéralement hacher menu! Graphiquement, F1WC est plus beau, avec une richesse et une diversité de décors sans commune mesure, et une impression de vitesse bien meilleure. Quant au son, celui de SMGP2 semble asthmatique face à la cartouche de Domark. Ajoutez à cela une plus grande diversité de jeu et la possibilité de courir à deux sur F1WC. SMGP2 ne conserve un avantage qu'en ce qui concerne le nombre de circuits (16 au lieu de 12) et les commentaires d'Ayrton Senna. Mais cela ne suffit pas à faire pencher la balance... C'est F1WC qui garde le pole position!



Les bruitages sont vraiment fantastiques. Ici, les effets acoustiques ne sont pas les mêmes selon que l'on se trouve au centre ou au bord du tunnel.

AVIS

ouiii!



JIMMY H.

Fabuleux, fantastique, extraordinaire, les superlatifs font défaut! On ne joue pas à une course de F1, on fait une course de F1. L'angle de vue est parfait, combinant un excellent effet de profondeur à un recul suffisant pour voir le tracé de la piste de manière à disposer d'un temps de réaction. Les montées et descentes sont tout aussi réalistes. La progression de difficulté est parfaite: d'une part, le niveau de difficulté conditionne la vitesse maximale (et donc la précision de la conduite), d'autre part, le mode Arcade, où la voiture a tendance à suivre la route, s'oppose au mode Championnat, dans lequel le bolide va vraiment en ligne droite si on ne tient pas le volant. Et si cela ne vous suffit pas, essayez donc un peu le mode Turbo, qui donnerait des sueurs froides à Senna et Prost réunis. Que l'on joue seul ou à deux, cette cartouche vous captivera à coup sûr, et pour longtemps!



EDITEUR : DOMARK
DISTRIBUTEUR :
DISPONIBILITE : OUI
PRIX : D

CONDUITE
1-2 JOUEURS
CONTROLE : PARFAIT
DIFFICULTE : TOUT JOUEUR
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
CONTINUE :

PRESENTATION 83%

L'intro nous met tout de suite dans l'ambiance avec une course 2 joueurs acharnée.

GRAPHISMES 85%

La diversité des décors et leur abondance font beaucoup pour le réalisme.

ANIMATION 96%

Fabuleux. La qualité de Sonic en course de voitures, avec, en prime, des objets en 3D.

MUSIQUE 92%

Les musiques de présentation sont sympas.

BRUITAGES 95%

Un régal! L'ambiance de la course est parfaitement rendue.

DUREE DE VIE 95%

Une cartouche dont vous aurez bien du mal à vous lasser, seul ou à deux.

JOUABILITE 95%

Parfait! Le contrôle est excellent et chacun pourra pratiquer son type de jeu préféré, Arcade ou Simulation.

INTERET 95%

Une grande cartouche, qui marquera l'histoire la Megadrive.



Le Number One des Services

Catalogue Général 20 F

* Prix réservés au Membre du Club

1) Version fonctionnant sur console US ou JP

389 F*

Cotisation annuelle

Participez aux Championnats de
Jeux Vidéo dans votre région.



Date de Naissance

Signature Obligatoire :
(des Parents pour les mineurs)

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES **TOTAL**

MEGADRIVE REVIEW



Puggsy est un jeu de réflexion/action d'un genre nouveau, à l'interactivité totale. Cependant, il me rappelle un peu Rolo to the Rescue, très bonne cartouche d'Electronic Arts testée dans Consoles+ n°18.

Puggsy, un étrange et tout petit extraterrestre orange, fit un jour naufrage sur une grande et merveilleuse planète inconnue — et à première vue inhabitée. Notre petit alien se promena donc un peu sur ce nouveau territoire et, bien sûr, ne tarda pas à se perdre. C'est à vous de l'aider à retrouver son vaisseau pour qu'il puisse enfin rejoindre sa propre planète. Les zones dans lesquelles Puggsy va évoluer constituent autant de puzzles de plus en plus complexes. Deux modes de difficulté sont prévus, dont un mode Junior qui permettra aux plus jeunes d'entre vous de s'essayer à ce challenge. En tout, le joueur profite de dix-sept niveaux, divisés chacun en tableaux, ce qui fait en tout pas moins de cinquante et un niveaux, plus cinq en mode Junior!

AVIS

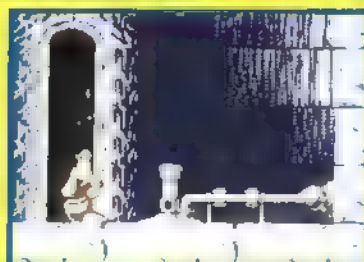
oui!



SAM

Enfin un soft au concept nouveau! Et en plus, il utilise très correctement les capacités de la Megadrive. Ce jeu est très beau: le scrolling multidirectionnel n'est jamais saccadé, les animations sont au contraire très fluides. Et au niveau de la profondeur du scénario et de la durée de vie, quelle classe! Il faut sans cesse se servir de ses petites cellules grises, ce qui n'est pas toujours le cas dans des parties de ce genre. La bande sonore reste très correcte. L'intro est vraiment d'enfer, du jamais vu sur MD. Il faut dire qu'elle a été réalisée à l'aide d'une Silicon Graphics, machine initialement prévue pour des développements sur MCD. Les boss de fin sont aussi très sympathiques. Si vous aimez la réflexion, la stratégie, si vous voulez essayer un jeu d'un genre nouveau, Puggsy est fait pour vous!

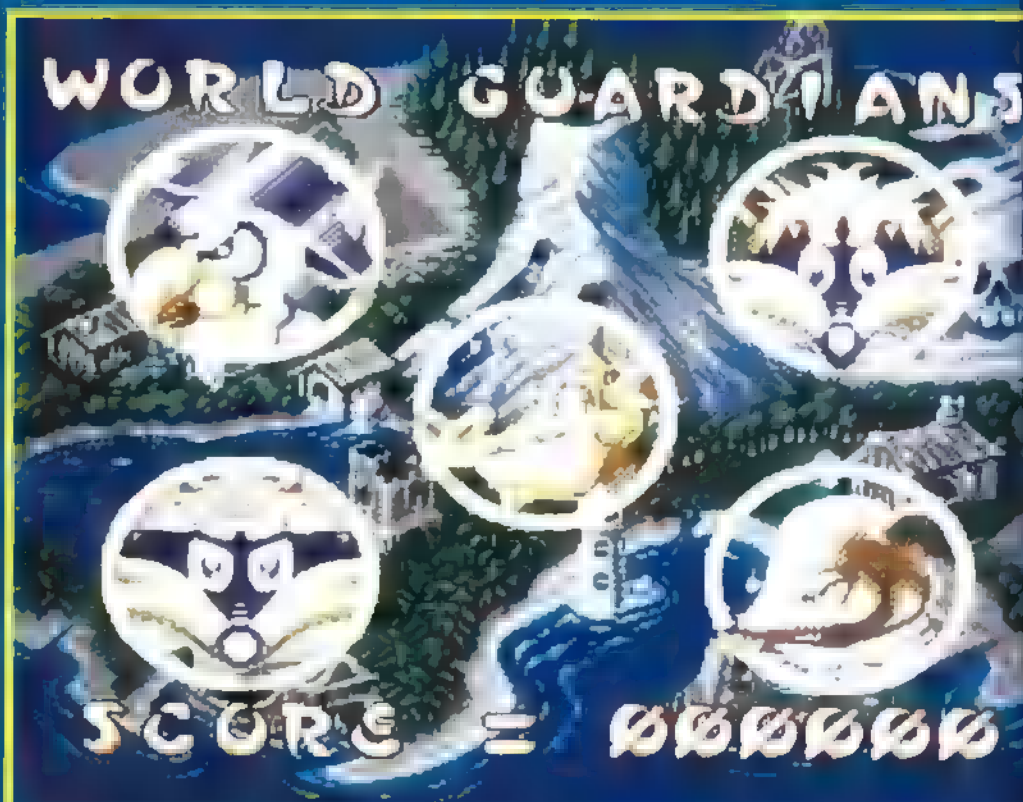
Voici un exemple du type de problème qu'il vous faudra résoudre pour venir à bout de certains niveaux. Ici, vous devrez récupérer un morceau de tuyau pour le mettre là où il n'y en a pas. Allez ensuite mettre une pièce dans la machine, laquelle va mettre en route le bec Bunsen. Puis, allumez ■ bougie que vous aurez au préalable recueillie et, à l'aide de cette dernière, enflammez ■ grande bougie... la sortie sera ouverte. Merveilleux, non?



PUGGY

SIX BOSS POUR UNE ÎLE...

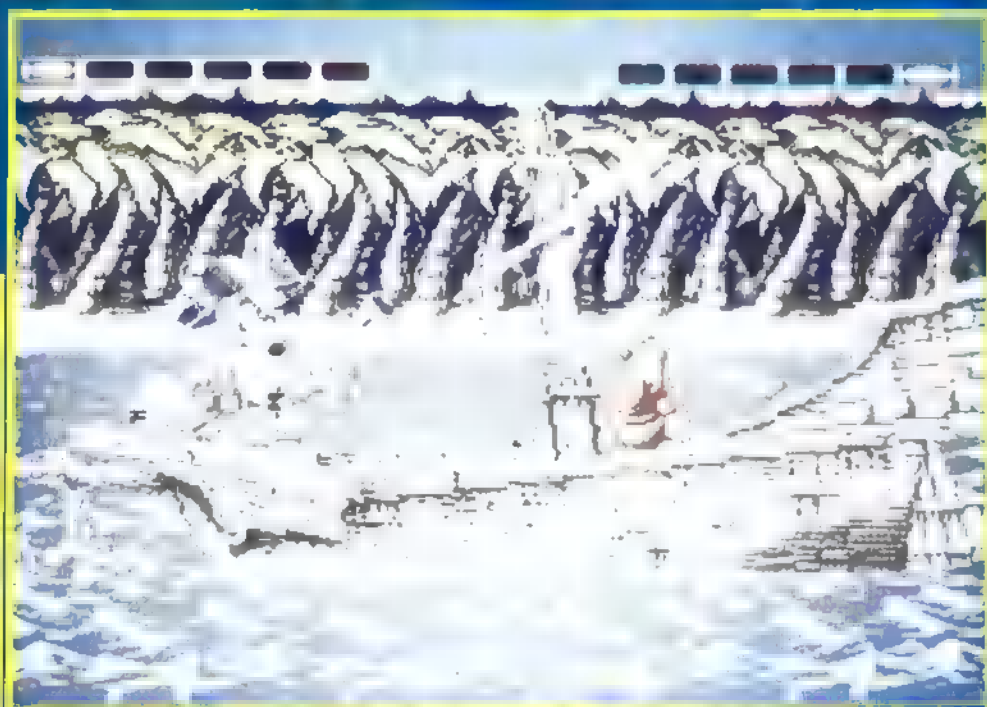
Vous en aurez en tout six à affronter. Voici les cinq premiers, parmi lesquels Polly le pirate, Halitosis le dragon... Chacun de ces boss défend une partie de l'île. Pour les battre, il faudra faire preuve d'un peu de jugeote.



REFLEXION

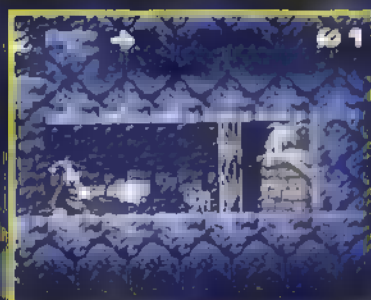
PUGGSY

MEGADRIVE REVIEW



Voici la carte de l'île qu'il faudra parcourir. Dans chacune, un boss veille, qui vous attend pour le combat final.

Quand les poissons pour vaincre ce perroquet nommé Polly le Pirate. Attention! Lorsque vous lancez les poissons, ils partent du côté où penche le bateau.



La torche devrait vous permettre de voir des objets qui étaient jusqu'alors invisibles.



La boîte à chaussures. À l'intérieur, vous y trouverez... suspense... des baskets, pour aller vite! Ce décor dans le labyrinthe est l'un des plus beaux.

BONUS STAGES

Là encore, un petit peu d'originalité. Les Bonus Stages sont en fait des jeux auquel vous participez pour le plaisir. Ici, vous devrez vous lancer dans un "Puggsy Invaders", reprise du célèbre jeu Space Invaders.



STRATEGIE



MEGADRIVE REVIEW

ASTUCE ET STRATEGIE

Récupérez la petite torche puis passez-la sur les flammes pour qu'elle s'allume. Ainsi, vous pourrez l'utiliser pour brûler la corde qui fera tomber le poids, libérant ■ clef inaccessible.



CLIN D'ŒIL

Chez Psygnosis, les programmeurs sont les rois du clin d'œil. Les petits lapins que voici font référence au prochain jeu, Wiz'n'Liz, présenté dans une preview de ce même numéro. Le mois prochain, nous en ferons le test, et nous vous montrerons la photo clin d'œil au jeu Puggsy...

AVIS



Que cela fait du bien de voir que les éditeurs et les programmeurs sont encore capables d'innover! Les graphismes de Puggsy sont presque les plus beaux qu'il m'ait été permis de voir sur Megadrive. Le scrolling est multidirectionnel, l'animation très fluide, la maniabilité bonne et l'intérêt est constamment renouvelé grâce à un principe de jeu captivant. Je regrette simplement une chose: les objets rebondissent constamment et cela rend parfois la progression difficile. Côte durée de vie, rien à redire: une fois votre long périple achevé, vous pourrez recommencer le jeu en empruntant un chemin différent ou en terminant les tableaux d'une autre façon. En conclusion, voilà vraiment une très bonne cartouche.

oui!

SWITCH



EDITEUR: PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: PSYGN. FRANCE
DISPONIBILITE: OCTOBRE
PRIX: D

ACTION/REFLEXION
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: PASSWORD

PRESENTATION 93%

Du jamais vu sur MD! L'intro utilise bien les capacités de la console.

GRAPHISMES 90%

Parmi les plus beaux sur MD, ils sont fins, soignés et très colorés.

ANIMATION 79%

Le tout est très fluide mais les mouvements du héros manquent un peu de variété.

MUSIQUE 80%

Elles sont cool et variées. C'est sympa!

BRUITAGES 70%

Peu nombreux et pas exceptionnels.

DUREE DE VIE 90%

Il y a toujours un nouveau chemin à prendre. Les niveaux sont longs.

JOUABILITE 70%

Les objets rebondissent trop lorsque vous les faites tomber, c'est le seul point assez gênant.

INTERET 91%

Puggsy est original, immense et beau. La difficulté est croissante. Enfin un jeu qui semble utiliser réellement les capacités de la console. J'adore!

GRAND JEU CONCOURS

Original
BARCODE BATTLER



CONSOLES

**GRAND
PRIX
DU JOUET**
93 • société
et
connaissances

**LE POUVOIR EST AU JOUR D'AUJOURD'HUI
PARTEZ A LA CONQUÊTE DES
CODES BARRES LES PLUS PUISSANTS
ET RÉVÉLEZ LEUR FORCE CACHÉE !**

Affrontez la 1^{re} console de jeu à lecture optique et délivrez la galaxie Barcode Nebula, en rejoignant les Nebulans qui cachent leur pouvoir dans les codes barres des produits courants. Défiez vos amis ! Créez vos personnages avec vos propres codes barres. Et surtout, pour rester le maître, ne dévoilez jamais l'origine de votre force.

**QUALIFIEZ-VOUS POUR LA JOURNÉE
BARCODE BATTLER A PARIS**

**1^{er} prix : Une journée BARCODE BATTLER
à PARIS.**

Bienvenue pour une journée exceptionnelle à Paris. Vous serez le représentant de Consoles + et aurez pour mission d'affronter deux combattants. Chacun d'entre vous apportera ses propres codes barres pour affronter ses ennemis.

Gagnateur ou perdant, vous recevrez une multitude de cadeaux et de surprises !

**au 11^e prix : Un abonnement de 6 mois
à Consoles +.**

**12^e au 111^e prix : La casquette BARCODE
BATTLER.**

**POUR DÉCOUVRIR BARCODE BATTLER
RENDEZ-VOUS DANS VOTRE
MAGASIN DE JOUETS.
A VOUS DE JOUER !**



**BULLETIN
DE QUALIFICATION
POUR LA GRANDE JOURNÉE**

Original
BARCODE BATTLER



Répondez vite aux 3 questions ci-dessous en cochant la case correspondante à la bonne réponse. Remplissez ou recopiez votre bulletin sans oublier d'inscrire votre nom et vos coordonnées et retournez-le avant le 15 Octobre 1993, le cachet de **Poste faisant foi à l'adresse suivante : CONCOURS BARCODE BATTLER - Service Publicité Consoles +, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avila - 75754 Paris Cédex 15.** Un tirage au sort sous le contrôle d'un huissier sera effectué parmi toutes les bonnes réponses et désignera les 111 gagnants. Règlement complet déposé chez Maître Simonin, huissier de justice à Paris. Timbre remboursé au tarif lent en vigueur et règlement complet obtenu sur simple demande à l'adresse du jeu.

- 1 - Avec Barcode Battler, où se cache la force des produits courants ?
☐ dans les codes barres ☐ dans leur couleur
- 2 - Quel est le nom de la grande aventure en mode 1 joueur ?
☐ Super Fight ☐ Power Force
- 3 - Combien de cartes vierges comprend un coffret BARCODE BATTLER ?
☐ 2 ☐ 5

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL [] [] [] [] [] VILLE : _____
TEL : _____

Conformément à la loi informatique et libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant.

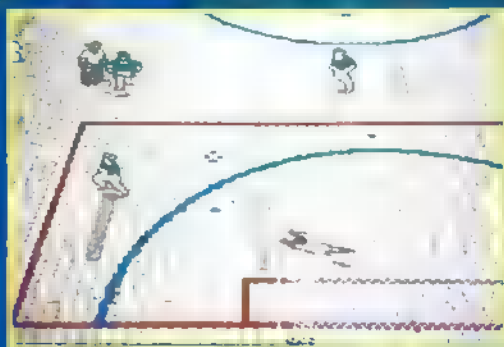
SUPER NINTENDO REVIEW

Eric Cantona est une adaptation du jeu Striker sur micro signé Rage Software. Mais cette version sur console va beaucoup plus loin, que ce soit au niveau des options, du nombre de compétitions et même de la vitesse du scrolling. Cette cartouche plane bien au-dessus de tous les jeux de foot existants sur consoles comme sur micros.

Eric Cantona, l'enfant terrible du football, Beethoven du ballon rond, est le parrain de ce nouveau jeu de foot. Elite ne s'est pas contenté d'une simple adaptation de Striker sur micro. Outre les principes de base (vue du terrain en légère perspective, vitesse élevée du scrolling, 64 équipes internationales, etc.), on découvre ici nombre de modifications qui font de ce titre un jeu unique. Ainsi, les compétitions sont pour la première fois ouvertes au football en salle. Six joueurs par équipe s'affrontent dans une salle grande comme un terrain de handball. Championnat, Tournoi mondial, Super-Coupe ou Match amical sont autant de rencontres que vous pouvez pratiquer seul contre l'ordinateur ou avec plusieurs amis. Les choix tactiques sont d'une grande diversité. En plus des huit formations habituelles, six stratégies de jeu vous sont proposées: Ouvert, Défensif, Attaque, Prudence, Normal ou Echappée. Votre tactique définie, il ne vous reste plus qu'à la mettre en pratique. Lors des arrêts de jeu, vous avez la possibilité de la changer, mais aussi d'effectuer des remplacements. Vous pouvez revoir n'importe quelle action grâce au "magnétoscope". Enfin, vous bénéficiez d'un Password après chaque match.

UN BUT DE REVE

Que ce soit en salle ou en extérieur, les buts marqués sont revus autant de fois que vous le désirez grâce au magnétoscope; on peut même visualiser l'action au ralenti.



Le gardien vient repousser un terrible de l'attaquant!



ERIC CANTONA FOOTBALL



On peut modifier l'aspect général des équipes: maillots, couleur de peau des joueurs... et changer les noms des joueurs et des équipes.

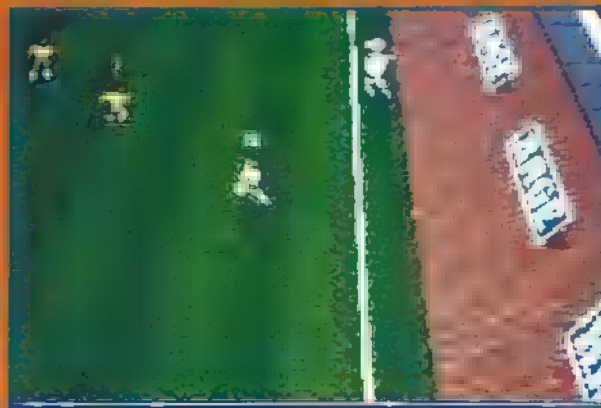
REMISES EN JEU

Les remises en jeu sont assez originales et très proches de la réalité.

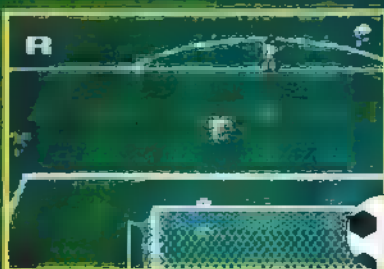
Corners: le tireur peut diriger la hauteur et la direction de sa balle. Cette option existait déjà dans Striker sur micro.



Touches: l'équipe qui bénéficie de la touche a la possibilité de bouger le joueur à qui la balle est destinée.



Le contrôle des actions (passes, tirs, têtes plongeantes, reprises de volée, tackles) est paramétrable.

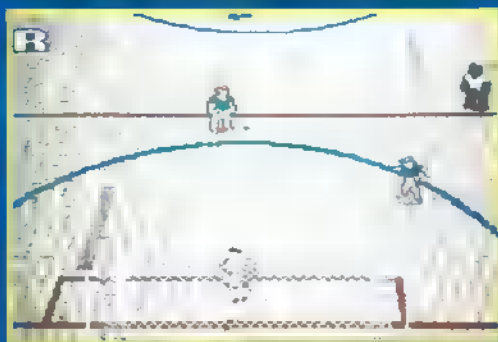


Brésil-Allemagne: une affiche de légende. Ne vous y trompez pas, Muller est bien un attaquant du Brésil.

SUPER NINTENDO REVIEW



Mais la balle revient dans les pieds de l'ailier qui, instinctivement, décoche un tir violent.



La balle heurte le poteau droit des buts. Le troisième attaquant en embuscade peut, cette fois-ci, ajuster tranquillement sa frappe. Le goal restera sur place.

CANTONA ALL CHALLENGE



Soixante-quatre équipes au total. Chacune d'elles peut être contrôlée par un joueur. L'équipe du Brésil est celle qui affiche la meilleure santé. Celle du Luxembourg a peu de chance de remporter une épreuve, d'autant qu'elle ne bénéficie pas des tirs à effet, au même titre qu'une dizaine d'autres faibles équipes. Prendre l'équipe du Luxembourg est un excellent challenge pour les joueurs confirmés.

Ces caractéristiques révèlent la valeur réelle des joueurs. Ces informations ne sont disponibles que lors des matchs amicaux.



VOIR EQUIPE



Coups francs: comme pour le corner, les pointillés indiquent la direction prise par la balle. Les défenseurs forment un mur que le joueur peut déplacer.



Penalties: un petite flèche se déplace de gauche à droite pour simuler l'endroit où la balle ira. Il faut légèrement anticiper le mouvement de la flèche pour voir son tir cadré.

Le gardien est contrôlé par le joueur.

En conjuguant flèche de direction et bouton B, il peut plonger sur la balle.



AVIS

oui!



AXEL

Vous pouvez me croire, je n'ai jamais vu un jeu de foot aussi fascinant que celui-ci! J'ai eu beau y passer des mois entiers à jouer sur des versions non finies, j'ai pas encore réussi à lui trouver un seul défaut. Même si vous n'êtes pas un passionné de foot, vous allez complètement craquer pour Cantona. Ce dernier a été bien inspiré de prêter son nom à ce superbe produit. Sur le terrain, on peut tout faire: marquer des buts des 30 mètres, en pleine lucarne, en reprise volée, de la tête, et même en dribblant le gardien. Le réalisme est tel qu'il est même possible de changer de stratégie en cours de jeu. Le jeu en salle est une fabuleuse idée. A six contre six, sur le terrain de hand, avec les murs pour rebonds, c'est véritablement un second jeu que l'on vous propose. Un grand moment de folie! Ce sont les détails qui révèlent la valeur d'un jeu, et Cantona ne fait pas exception à cette règle. Par exemple, les footballeurs sont exactement les mêmes que ceux qui ont participé à la dernière coupe d'Europe des nations. Représenter la France avec Cantona Papin en attaque, c'est le pied, non?

SUPER NINTENDO REVIEW



Les fautes ne sont pas toujours sanctionnées. Mais lorsque l'arbitre siffle, c'est généralement pour sortir un carton jaune. Une petite barre jaune s'affiche alors au-dessus du joueur averti. Un bon moyen pour éviter de recommencer, sous peine d'être expulsé.

Lorsque la balle est en l'air, la touche Y permet d'exécuter de somptueuses têtes plongeantes et des retournés acrobatiques.



8 tactiques et 6 stratégies: en tout, 48 compositions d'équipe possibles. Du jamais vu dans un jeu de foot.



KICK OFF VS ERIC CANTONA

Le jeu parrainé par Papin ne soutient pas la comparaison. Il faut s'entraîner de longues heures pour battre une équipe moyenne. Les options, moins nombreuses, rendent le jeu plus complexe. Eric Cantona Challenge, quant à lui, mêle avec une grande réussite simulation et arcade.



AVIS

oui!



SPY

Quelle ne fut pas ma colère lorsque je vis le téméraire Axel s'emparer de la seule et unique version de Cantona pour l'emporter dans sa douce demeure. J'ai tout tenté pour la récupérer... Escapades en duo au resto libanais, croissants tous les matins, courbettes à tout va... Mais rien n'y a fait. Il était le seul à pouvoir profiter de toutes les options proposées, le seul à pouvoir se délecter de la maniabilité sans faille et de ce choix d'équipes si complet et détaillé... En bref, le seul à pouvoir y JOUER! Et je restais, solitaire, à contempler l'écran neigeux de mon téléviseur, songeant à l'effet que j'aurais pu mettre aux balles lors de mes tirs au but, ou encore à la saine fatigue que les joueurs ressentent après une longue course. Je savais que je n'aurais pas pu tenir très longtemps encore sans LE voir, sans revoir, ne serait-ce qu'une fois, toutes ces options à première vue

inutiles, mais qui font de ce jeu une œuvre remarquable que chacun se doit de posséder...

[NDLR: Spy n'a pas eu la force de terminer son article, nous l'avons retrouvé à 4 heures du matin, arborant les couleurs de Manchester United et chantant à tue-tête "Cantona, c'est mon copain à moi!..." Ça se pique, ces bestioles?]



EDITEUR: ELITE
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: SEPTEMBRE
PRIX: D

SPORT
1-2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE:
CONTINUE: -

PRESENTATION

88%

Des options à ne plus savoir qu'en faire. Les tableaux de sélection sont parfaitement lisibles.

GRAPHISMES

82%

Un grand souci du détail. Vous pouvez même créer de nouveaux maillots et les changements de couleur des joueurs.

ANIMATION

86%

Les reprises de volée sont nettes, ainsi que les rebonds des balles sur les poteaux. Aucun jeu de foot n'avait été aussi rapide.

MUSIQUE

80%

Si vous aimez les fêtes foraines, vous adorerez cette bande sonore.

BRUITAGES

90%

Les vivats de la foule rythment l'action. Les bruitages collent parfaitement à l'ambiance.

DUREE DE VIE

95%

Infini! Grâce à la sauvegarde, on participe à un championnat de 64 équipes.

JOUABILITE

92%

Simplifiée: deux boutons suffisent pour maîtriser le ballon.

INTERET

94%

Indispensable! Eric Cantona Challenge est le meilleur jeu de foot de tous les temps!

STOCK GAMES REPUBLIQUE

44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République
Tel : (1) 48.05.48.23

STOCK GAMES CARDINAL LEMOINE

3 rue d' Arras 75005 Paris - Métro C. Lemoine
Tel : (1) 44.07.04.61

STOCK GAMES AJACCIO

23 rue Méditerranée 20179 Ajaccio
Tel : 16 (1) 95.14.81.23

STOCK GAMES MASSENA 13**CHHUN MUSIC**

Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris
Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Cholsy
Tel : (1) 44.24.00.00

STOCK GAMES

**OUVERTURE D' UN NOUVEAU
POINT DE VENTE À PARIS !!!**

STOCK GAMES MASSENA 13

MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1499F
ADAPT. UNIVERSEL FX	99F
CABLE RGB	149F
JOY INFRA-ROUGE	399F
JOY CARD	139F
LEMMINGS	229F
ACTRAISER	229F
SOULBLADER	229F
PRINCE OF PERSIA	349F
AXELAY	349F
TORTUES NINJA IV	349F
BATMAN RETURNS	439F
TINY TOON	439F
FINAL FIGHT 2	439F
VALKEN	479F
F1 EXHAUST HEAT 2	479F
DEAD DANCE	479F
SLAM DUNK	539F
AIR DIVER	539F
FORMATION SOCCER 2	539F
PRIME GOAL	539F
F1 CIRCUS 2	589F
SOLSTICE 2	589F
DRAGON BALL Z 2	589F
SONIC WINGS	589F
ARCUS SPIRIT	589F
STREET FIHT. TURBO	649F
WORLD HEROES	649F

SUPER NES

SUPER NES	999F
ADAPT. UNIVERSEL FX	99F
CABLE RGB	149F
JOY PATRIOT	199F
NINJA BOY	449F
YOSHI' S COOKIE	449F
MIGHT AND MAGIC 2	499F
SHADOW RUN	499F
DUNGEON MASTER	499F
AQUATIC GAMES	499F
JAMES POND 2	499F
COOL SPOT	539F
RUN SABER	539F
JURASSIC PARK	539F
MORTAL KOMBAT	539F
MARIO ALL STARS US	589F
STREET FIGHT. TURBO	629F

MEGADRIVE

ADAPT. US OU JAP	99F
PRO ■	99F
QUACK SHOT JP	149F
ALIEN STORM JP	149F
WORLD OF ILLUSION JP	299F
OUT OF THIS WORLD Fr	299F
GOLDEN AXE 3 JP	389F
BUBSY Fr	389F
SUMMER CHALLENGE Fr	389F
SHINNING FORCE US	389F
JUNGLE STRIKE Fr	389F
TOYS Fr	389F
JURASSIC PARK US	349F
SHINOBI 3 Fr	389F
SORCERER'S KINGDOM	389F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	2490F
NEO GEO + 1 JEU	2890F
JOYSTICK	449F
MEMORY CARD	229F
SENGOKU 2	1290F
SUPER SIDE KICKS	1390F
FATAL FURY 2	1390F
3 COUNT BOUT	1390F
WORLD HEROES 2	1450F
VIEW POINT	1690F
SAMURAI SHODOWN	1450F
POP'N HUNTER	1450F

ARCADE SYSTEM

ARCADE SYSTEM	1690F
JOYSTICK NEO GEO	449F
CAPTAIN COMMANDO	1490F
STREET FIGHTER 2	1990F
MORTAL KOMBAT	2990F
ARABIAN FIGHT	5490F

NEC

PC ENGINE GT	1490F
NEC DUO-R	2190F
BOMBER MAN 93	399F
PC KID 3	429F
STREET FIGHTER 2'	579F
COTTON CD	399F
DUNGEON MASTER CD	429F
LORDS OF THUNDER CD	449F

MEGA CD

MEGACD PAL + 7 JEUX	2590F
HEAVY NOVA	189F
DENNIN ALESTE	299F
SIKLY LIP	299F
PRINCE OF PERSIA	299F
LUNAR	399F
4 IN 1	399F
RANMA 1/2 N°2	449F
FINAL FIGHT GUY	449F
THUNDER STORM FX	449F
SILPHEED	499F

MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

SFC : SNES : SNIN

SKY MISSION	199F
WWF WRESTLEMANIA	199F
ANOTHER WORLD	249F
UN SQUADRON	249F
STREET FIGHTER 2	249F
ZELDA 3	249F
ROAD RUNNERS	249F
SUPER TENNIS	249F
SUPER SOCCER	249F
SUPER R-TYPE	249F
GHOULS AND GHOSTS	249F
TORTUES NINJA	249F
PILOTWINGS	299F
ADDAMS FAMILY	299F
CONTRA	299F
MARIO KART	349F

**ECHANGEZ
VOS JEUX
POUR 50 F**

**JEUX
A PARTIR DE
199F SUR
SUPER NES
SUPER FAM
SUPER NIN**

**79F SUR
MEGADRIVE**

*es jeux US ou JP
nécessitent un
adaptateur US/JP*

NEO GEO

NAM 1975	399F
CYBER LIP	399F
MAGICIAN LORD	399F
BLUE'S JOURNEY	499F
BASEBALL 2020	499F
ALPHA MISSION 2	499F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
KING OF THE MONSTER	549F
SENGOKU	549F
FATAL FURY	649F
EIGHT MAN	699F
ROBO ARMY	749F
MUTATION NATION	749F
ART OF FIGHTING	949F
LAST RESORT	999F

BON DE COMMANDE
A RENVoyer À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
POUR LA CORSE : 23 RUE MEDITERRANEE 20179 AJACCIO

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
TOTAL + 30 F DE PORT			
NOM :		PRENOM :	
ADRESSE :			
CP :		VILLE :	
REGLEMENT :		TEL :	
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT-LETTRE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE		N° CARTE BLEUE : DATE D'EXPIRATION : SIGNATURE :	
C-23			
OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES PRIX REVISABLE SANS PREAVIS			

MEGADRIVE REVIEW

Bubsy s'annonce comme étant le meilleur jeu de plates-formes de l'éditeur Accolade sur consoles. La version Megadrive est identique à la version Super Nintendo.

Autant vous prévenir tout de suite – avertissement surtout destiné à ceux qui ont lu le test de Bubsy sur Super Nintendo, présenté dans Consoles+ n°22 – le scénario n'a pas changé! Le jeu est réellement similaire à la version Super Nintendo. D'ailleurs, Max est toujours aussi fou de ce jeu. Il a même, à l'occasion de sa sortie, décidé d'adopter un chat. Le pauvre! (C'est bien entendu le chat que Max plains...) Vous dirigez donc un chat nommé Bubsy. Comme tous les chats, il est très agile, retombe toujours sur ses pattes (ou presque) et ne supporte pas l'eau. Vous pourrez l'admirer se balader dans différents décors, tels qu'une petite prairie paisible ou un complexe spatial vraiment complexe, à moins qu'il ne grimpe sur les cimes d'une forêt canadienne ou sur un train qui traverse le Grand Canyon. Mais un des plus gros – et plus grands, au choix – atouts de Bubsy, ce sont les différentes animations de son héros et de ses ennemis. En effet, vous pourrez admirer ses adversaires passant d'un état de tranquillité à un état de terreur lorsqu'ils voient Bubsy s'approcher d'eux. Quant aux animations de notre chat préféré, elles sont dignes de passer dans n'importe quel Tex Avery.

Pour ce qui est du scénario, vous devez récupérer des pelotes de laine que des extraterrestres ont dérobées de notre planète. Source d'énergie ou pas pour ces envahisseurs, Bubsy ne veut rien savoir. Pour ses ennemis, il doit leur sauter dessus. Mais attention à ne pas rentrer directement en contact avec eux. Cela lui ferait perdre une vie. Let's

LE COMPLEXE SPATIAL

AVIS

oui!

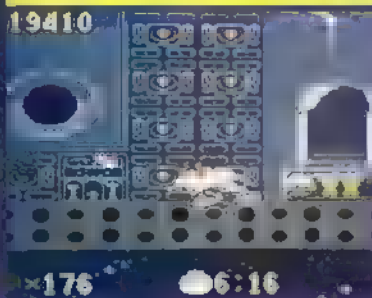


SAM

Tous les fans de la Megadrive vont se demander pourquoi Bubsy n'a pas obtenu la même note que sur Super Nintendo. Tout simplement parce qu'il ne possédait pas de concurrent

direct sur cette console. En revanche sur Megadrive, on trouve déjà les deux Sonic et Rocket Knight Adventure, testés dans ce numéro. Mis à part ce détail, qui a son importance, Bubsy bénéficie d'une bonne réalisation. Les graphismes des décors sont très beaux, les animations des personnages bien réalisées et les bruitages sont parfaits. L'ensemble reste parfaitement fluide. Le jeu est vaste, composé de seize niveaux très longs qui peuvent se terminer de différentes façons. Dieu merci, les programmeurs ont pensé à intégrer un système de Passwords tous les trois tableaux. Oui!

C'est le dernier niveau. Il est long, très long. Pour en venir à bout, il vous faudra beaucoup de temps et de patience. Evitez de vous jeter dans le vide, vous risqueriez de tomber de très, très haut. Pensez à actionner tous les interrupteurs. Et, surtout, méfiez-vous des ennemis qui, déchaînés, tirent à distance.



BUBSY N'AIME PAS L'EAU

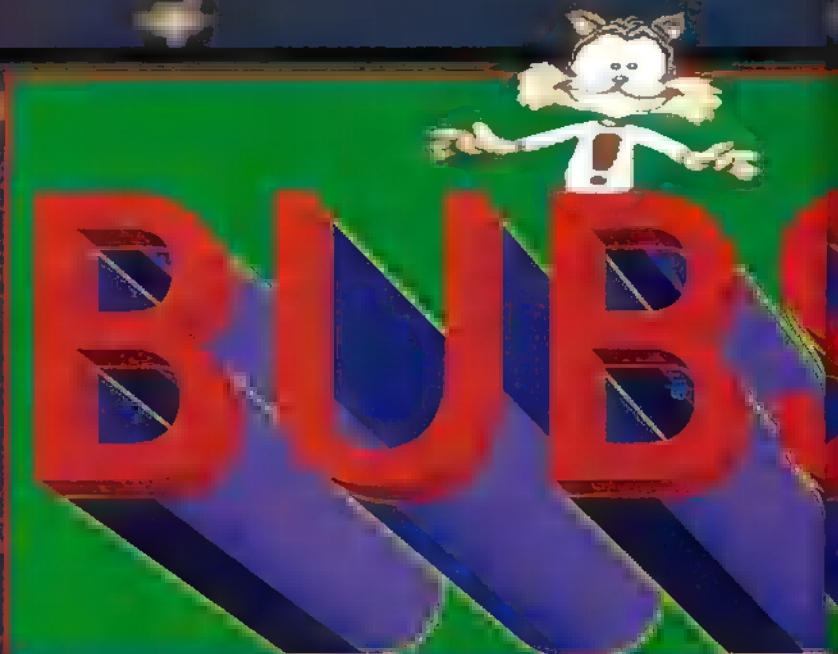
C'est bien connu, les chats n'aiment pas l'eau, et Bubsy ne faillit pas à la règle. Ce sont des petites animations comme celle-ci qui font de Bubsy un jeu sympa.

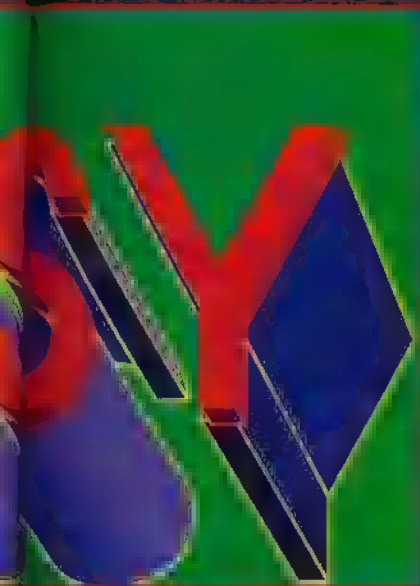


Avant la chute, Bubsy nage dans le bonheur...



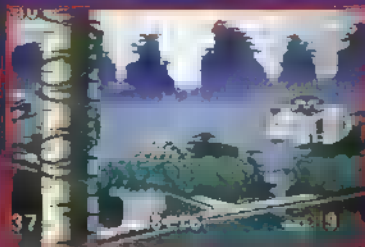
Notre chat prend l'eau de tous les côtés.





DES ENNEMIS LOUFOQUES

Vous avez droit à tout un tas d'ennemis plus ou moins loufoques. Ils peuvent avoir l'air sympathique, mais méfiez-vous tout de même. Leurs animations sont marrantes, surtout lorsqu'ils font semblant d'avoir peur de vous...



La voiture émettra un gros bruit de klaxon si vous la détruisez.



Ainsi, vous aurez à combattre un extra-terrestre à bord de son vaisseau. Bubsy, c'est le tas de miettes au centre: il vient de mourir.



Ça fait mal, sans qu'on sache très bien déterminer l'allure de cet ennemi!

A la fête foraine, crâpauds et escargots (qui doivent faire partie des lots) se rebellent.



AVIS

oui!



PY

Cela faisait bien longtemps que la Megadrive ne nous avait fait une telle surprise. Une surprise de taille, croyez moi! A la hauteur d'un Sonic pour la vitesse, et d'un Toe Jam'n Earl pour l'immensité des niveaux. Une surprise de folie, ou sil de folie! où l'humour des animations nous fait sans cesse penser aux incontournables cartoons d'Avery! Enfin, une surprise surprise (on me l'a soufflé), parole d'espion! où l'on ne cesse de découvrir, de s'émer-

veiller de se fendre la poire, le tout sur des fionfions foire superbement adaptés aux différentes situations. Cependant, faites attention car, une fois que vous y aurez touché, plus rien ne sera comme avant, et seule la panne courant pourra vous en défaire! J'aurai prévenu...



Un petit essorage, et voilà dans quel état il apparaît.

MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: ACCOLADE
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: SEPT.
PRIX: D

PLATES-FORMES
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

90%

Une démo de certains niveaux avec des explications pour le maniement de Bubsy. Une notice très claire.

GRAPHISMES

87%

Ils ne sont pas très fins mais colorés et variés.

ANIMATION

92%

Un scrolling multidirectionnel fluide. Des mimiques hilarantes pour chaque personnage.

MUSIQUE

87%

Un morceau par monde, très entraînant.

BRUITAGES

89%

On dirait des bruitages de dessin animé!

DUREE DE VIE

90%

Le jeu est difficile. Chaque niveau possède plusieurs passages.

JOUABILITE

80%

On ne comprend pas toujours pour quelle raison Bubsy trouve la mort...

INTERET

90%

A la hauteur de Sonic ou du nouveau Rocket Knight. It's a good job, Accolade!

NEO GEO REVIEW



Samurai Shodown est une variante de Street Fighter II. Loin d'être une pâle copie sans originalité, ce produit SNK renouvelle de manière spectaculaire le thème des jeux de combat en introduisant l'usage des armes blanches. Un chef-d'œuvre! Dans le plus pur style nippon, Samurai Shodown permet d'incarner, le temps d'une sanglante bataille, un des douze guerriers experts

dans le maniement de l'arme blanche. Leur attirail varie du simple ninjato à lame courte au naginata, longue lance très prisée par les samourais au Moyen Age. En plus des traditionnels coups spéciaux, la présence des armes dans les duels change fondamentalement les tactiques de combat et apporte de nouvelles options à un genre de jeu qui, depuis Street Fighter II, n'a guère évolué. Plus que jamais, le garde est un élément fondamental. Les coups de sabre étant dévastateurs, il est vital d'alterner l'attaque et la défense. Cela donne d'ailleurs lieu à des passes d'armes dignes d'un dessin animé. Parfois les affrontements au corps à corps aboutissent à une épreuve de force, dans laquelle les deux protagonistes croisent le fer, ponctuée par un martèlement frénétique du bouton A. Celle-ci se termine souvent par la perte des armes d'un ou des deux combattants, qui continuent alors à se frapper à mains nues jusqu'à ce qu'ils retrouvent leur coupe-chou favori. Les duels se déroulent suivant un scrolling horizontal seulement et, comme dans Art of Fighting, un zoom s'actionne automatiquement dès que les combattants s'éloignent ou se rapprochent. Pour une fois, les graphismes sont sensiblement différents des autres produits Neo Geo, comme Fatal Fury II ou World Heroes II. Dans un style plus "bande dessinée", les décors variés et les personnages très typés confèrent à Samurai Shodown un look très réussi. Soigné jusque dans les moindres détails et novateur tant au niveau des coups spéciaux que dans les mouvements des combattants, ce jeu de combat est assez différent de ses concurrents pour susciter le plus vif intérêt.

AVIS

OUI!

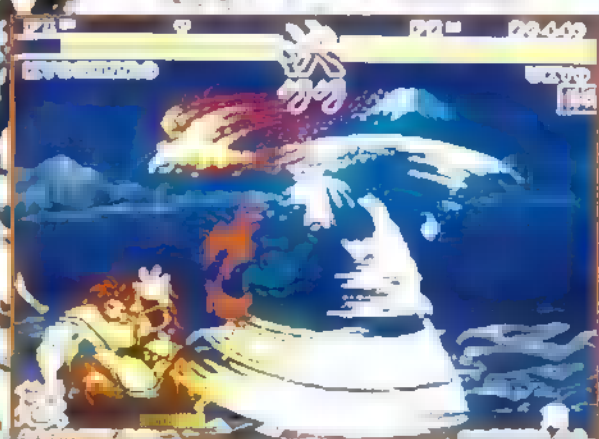


DOGUY

C'est bien simple, je n'avais jamais vu ça! Avec Fatal Fury II, je pensais avoir trouvé le meilleur jeu de baston du marché. Tout faux! Samurai Shodown sur- classe, et de loin, toutes les cartouches que vous pouvez connaître. Au placard les Street Fighter, Mortal Kombat, Fatal Fury, World Heroes et autres Art of Fighting. Samurai Shodown est le top des jeux de combat sur consoles, un point c'est tout. Les graphismes sont excellents, les bruitages décoiffants (Marc n'a quasiment plus de cheveux sur le caillou, c'est dire!) et l'action absolument éblouissante. On se croirait devant un dessin animé nippon ou un film de John Woo! Bref, s'il ne vous faut qu'un jeu sur Neo Geo, c'est celui-là. Moi, dès qu'il sort, je cours l'acheter!



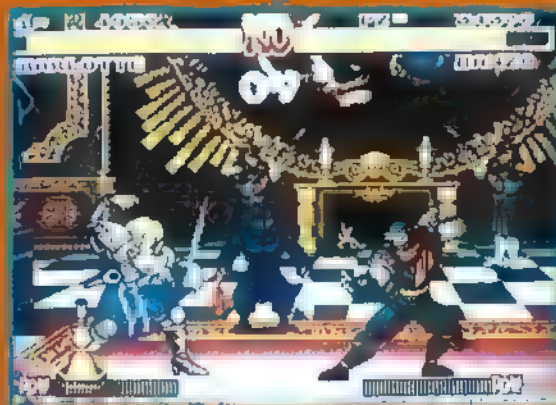
Le traditionnel tableau de bonus apparaît tous les combats. Il faut trancher le maximum de bottes de paille en un temps limité.



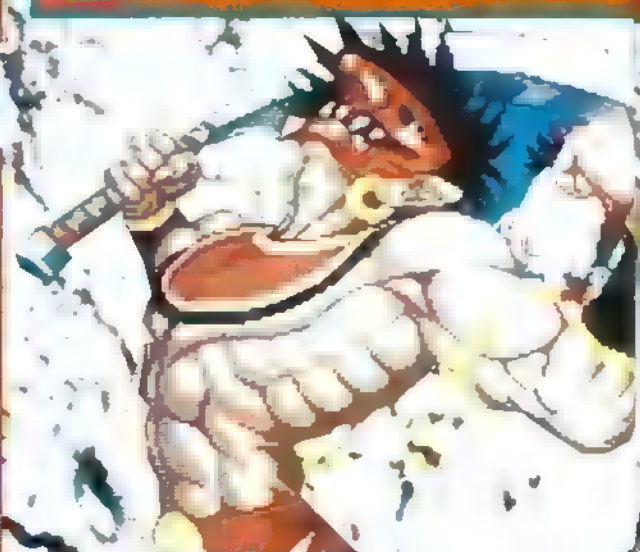
Voilà une attaque particulièrement impressionnante! Le sprite fait près des trois quarts de l'écran.

LE ZOOM

Comme dans Art of Fighting, un zoom se met automatiquement en marche dès que les combattants s'éloignent ou se rapprochent. Le résultat est excellent et les graphismes ne perdent rien en qualité. Du beau travail.



Gros plan: les yeux dans les yeux...



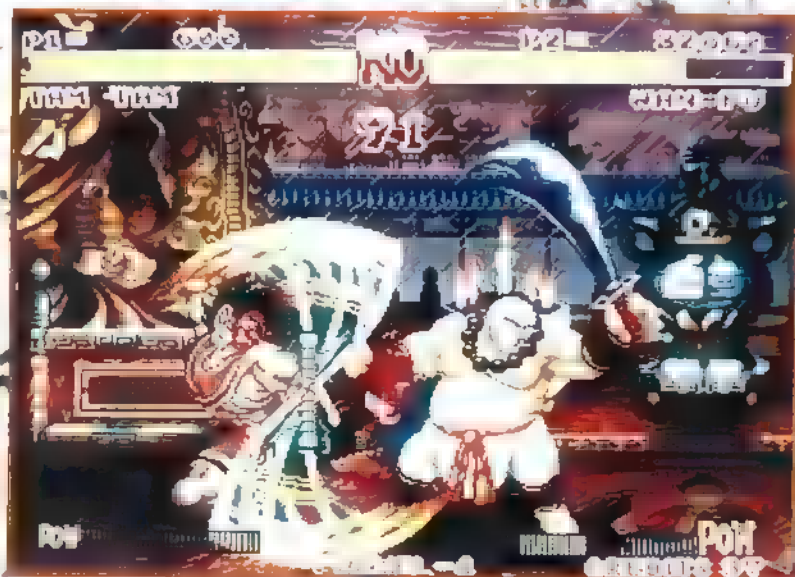
Tam Tam le guerrier aztèque n'y va pas par quatre chemins pour venir à bout de Wan-Fu, le maître des nuages. C'est un coup spécial parmi tant d'autres.

NEO GEO REVIEW

SAMURAI SHODOWN



Même scène après que les guerriers ont pris leurs distances. Admirez le décor français en arrière-plan.



CE QUE SAMURAI SHODOWN A EN PLUS



Eh oui! c'est bien beau de dire qu'un jeu est meilleur qu'un autre, encore faut-il le prouver. Outre les classiques coups spéciaux (quoique déliants), voici donc en images les avantages de Samurai Shodown par rapport à... allez, au hasard, Street Fighter II!

Interaction des personnages avec le décor plus poussée que dans SFII. On fait tomber des chandeliers, exploser de plusieurs manières le mobilier, en avant ou arrière-plan.



Attaque au pas de course puis passe d'armes (mettre deux fois la manette en avant).



Combat à deux avec le même personnage sans tip fastidieux qui marche une fois sur cinq.



Perte de son arme et bataille à mains nues jusqu'à ce qu'elle soit récupérée.



Corps à corps dans lequel les guerriers peuvent se retrouver désarmés.

Utilisation d'un animal de combat pour les coups en traître.



NEO GEO REVIEW

THE BOSS

En mode 1 joueur, si vous arrivez à vaincre les onze guerriers qui s'opposent à vous (sans oublier votre sosie), il restera encore à affronter Amasuka. Ce n'est peut-être pas le dernier des boss mais, en deux jours, on n'a pas réussi à lui mettre la pâtée.



▲ C'est la dernière phase d'une attaque particulièrement spectaculaire de Jubei. Admirez les gerbes de sang.

▲ C'est un coup spécial, particulièrement impressionnant. Le ninja se matérialise, laissant une buche à sa place pour focaliser l'attention de l'adversaire puis réapparaît au-dessus de ce dernier. Très fort.

AVIS

oui!



MARC

Stop! Halte! J'en peux plus! Il y en a qui vont dire que je me répète mais, une fois encore, je suis forcé de dire que cette cartouche est LA cartouche à avoir en priorité sur Neo Geo. Les graphismes sont superbes, tantôt champêtres, tantôt apocalyptiques, et les musiques toujours en accord avec les décors. Les voix digitalisées sont "criantes" de vérité — au sens littéral du terme — et l'animation des combats est tellement bien orchestrée qu'on a souvent l'impression de participer à un dessin animé. Très original, soigné, sanglant, rapide et délirant, Samurai Shodown est mon nouveau jeu culte. Les coups spéciaux inédits, la diversité des mouvements et la nouvelle dimension tactique apportée par les armes blanches font de ce jeu un must, à posséder AB-SO-LU-MENT!



EDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT INT.
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: H

COMBAT
1-2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 4
CONTINUE: 3

PRESENTATION 90%

Comme toujours sur Neo Geo, il suffit de regarder l'intro du jeu pour apprendre à jouer.

GRAPHISMES 95%

Style BD, avec des reliefs qui faisaient défaut aux autres jeux. Des couleurs magnifiques.

ANIMATION 92%

Parfaite à part de légers ralentissements. Le zoom est largement supérieur à celui de Art of Fighting.

MUSIQUE 90%

Divine. Sans donner dans la démesure, les compositions instaurent une ambiance oppressante.

BRUITAGES 95%

Tout droit sortis d'un dessin animé nippon.

DUREE DE VIE 90%

A deux, elle est quasi illimitée. Seul, les attaques de l'ordinateur sont un peu prévisibles.

JOUABILITE 95%

Impeccable, la diversité des coups ne nuit en rien à la jouabilité. Un sans-faute.

INTERET 96%

Purement et simplement génial. Nombreux sont ceux qui, au sein de la rédaction, considèrent ce jeu comme la nouvelle référence sur Neo Geo.

Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des institu-

teurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.

Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :

Aide et Action
L'ÉCOLE. UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

**AIDE ET ACTION A OBTENU
LE PRIX CRISTAL 1990 POUR
LA TRANSPARENCE DE SA
GESTION FINANCIERE**

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier & Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F

☐ 300 F

☐ 500 F ou plus.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

En majuscules S.V.P.

Prénom

N° Rue

Code Postal Ville

Tél.

Profession (facultatif)

MEGADRIVE REVIEW

Rocket Knight a été présenté pour la première fois au CES de Las Vegas de l'an dernier. Ce personnage est devenu la mascotte de cet éditeur géant qu'est Konami.

Toute l'action se déroule à Elhom. Ce monde mystérieux, où armes, objets magiques et machines sont légion, est peuplé de plusieurs nations et tribus. Non loin d'Elhom existe une civilisation très avancée. Sept grands sorciers y ont imposé leurs lois. Ils y sont parvenus en plaçant un satellite nommé Pig Star sur orbite, lequel leur a conféré le pouvoir d'influer sur le temps: selon leur humeur, il fait beau, il pleut...

Un jour, un des sept sorciers, possédé par les forces du Mal, élimina ses confrères un à un et se fit rebaptiser The Dark King. Pig Star et les soldats robots lui permirent de mettre fin à toute résistance des peuples de la planète. Mais un sorcier blanc, Komata, a échappé à ce sanglant carnage. Il constitue une équipe, composée de l'élite des chevaliers, pour combattre les armées de Dark King. Equipés de jet-pack et d'épées en acier, ces "chevaliers-fusées" ou "chevaliers à réaction" ("Rocket Knight") partent au combat.

A la suite de cette offensive, le monde fut divisé en deux pendant plusieurs siècles. Finalement, l'un des chevaliers parvint à enfermer Dark King dans les profondeurs bouillonnantes d'un volcan.

Quant à Pig Star, le satellite maudit, il fut fermé grâce à une unique clef, et l'on construisit un château spécialement pour l'abriter.

Vous incarnez l'un de ces chevaliers, un opossum (espèce de marsupial qui vit en Australie et en Amérique). Que la force soit avec vous!

AVIS

oui, mais!



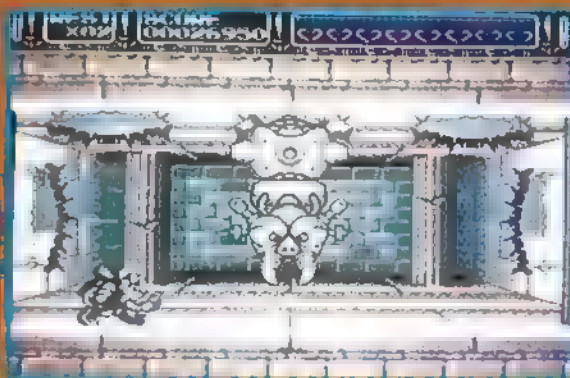
SAM

Bubsy. Domnage... Le personnage ne bénéficie que de très peu d'animations, ce qui réduit l'intérêt de la partie. En revanche, les musiques et les bruitages sont très bons. Côté graphismes, c'est sans doute ce qui se fait de mieux sur Megadrive. Au niveau de l'intérêt, achetez ce jeu uniquement si vous n'avez pas déjà les trois cités ci-dessus. Car, malgré les petits plus qui agrémentent cette aventure (moyen de déplacement, séquences intermédiaires très sympa), on a vraiment l'impression d'y avoir déjà joué.

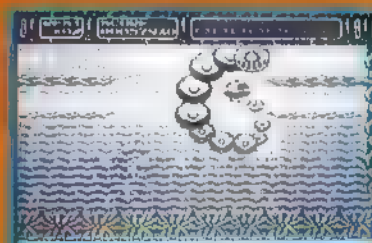
ROCKET KNIGHT ADVENTURES

QUELQUES BOSS...

Les boss de fin de niveau sont assez sympa et variés. La manière de les combattre diffère toujours de l'un à l'autre. Mais une fois que l'on sait où se placer et que l'on comprend la technique, le combat perd vite de son intérêt. En effet, ces adversaires reproduisent toujours les mêmes mouvements.



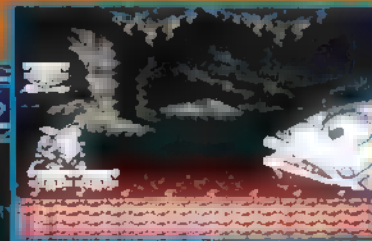
Le boss du premier niveau est assez réussi, c'est l'un des plus intéressants. Il rentre et sort par les trous dans le mur...



Ce niveau met en scène deux plans de décor: tantôt vous jouez sur l'un, tantôt sur l'autre. Bien sûr, ce boss passe sans difficulté sur l'avant ou l'arrière de la scène.



Cette locomotive est dangereuse... Non pas parce qu'elle risque de vous écraser, mais surtout parce qu'elle va très vite sortir ses griffes.



Le poisson commencera par vous offrir un véritable ballet aquatique. Attendez que ça passe... et sus à l'ennemi!

NIGHT URES

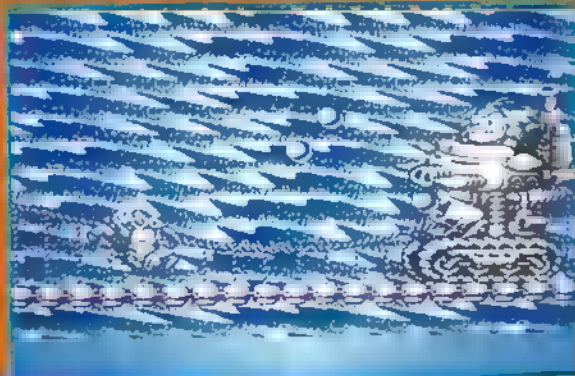


... ET SOUS-BOSS VARIES

Des sous-boss, ou demi-boss, sont également présents partout dans le jeu. On en trouve généralement plusieurs par niveau. Il arrive même très fréquemment qu'on les rencontre plusieurs fois dans le jeu, et il vous faudra les éliminer de nouveau.



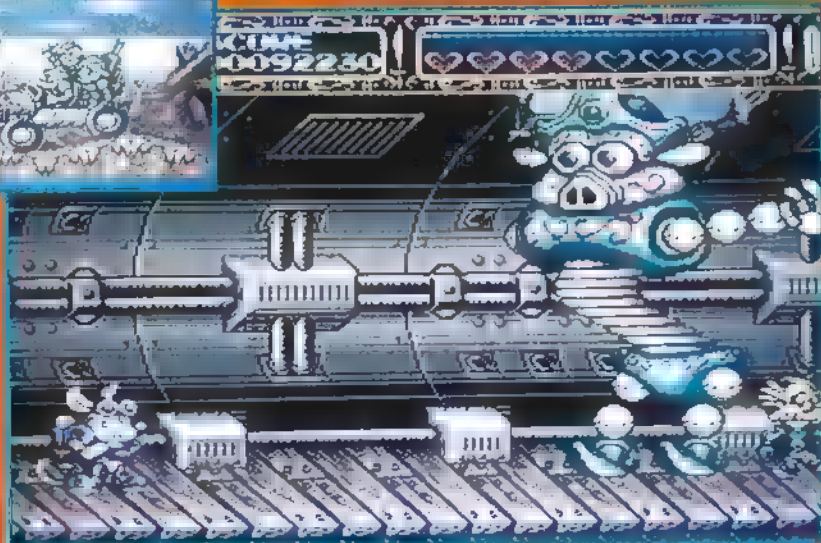
Comment vaincre cet adversaire? Je reste à gauche, je saute au bon moment, et l'affaire est dans le sac.



Celui-ci paraît coriace. Lorsque vous l'aurez détruit une fois, il faudra le combattre à nouveau, mais dans l'eau cette fois.



Les premiers ennemis arrivent en voiture (ils ont les moyens...). Mais ne vous laissez pas impressionner, vous en viendrez à bout.

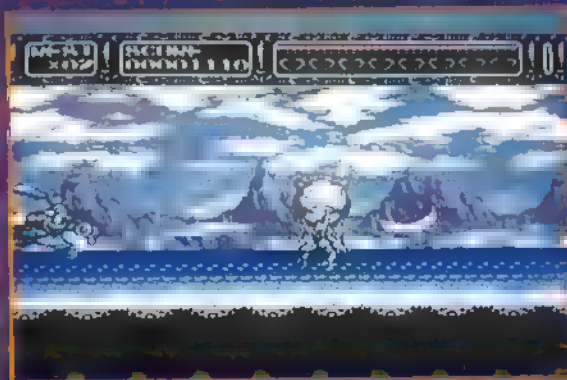


Dans le style "je me dandine et je me tortille", ce petit boss est un spécialiste du jeu de jambes. De belles animations en perspective.

MEGADRIVE REVIEW

LE MODE SHOOT'EM UP

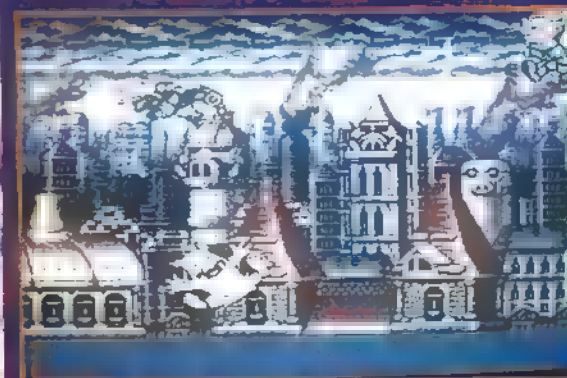
Quand je dis que les niveaux sont variés, ce n'est pas du bluff. Jugez plutôt: vous aurez même droit à quelques séquences de shoot'em up. Ici, les jet-packs ne feront que vous propulser à la verticale, et les vitesses que vous pourrez atteindre sont tout simplement délirantes. Vos réflexes seront particulièrement mis à rude épreuve dans ce mode. Merci aux concepteurs d'y avoir pensé.



Après avoir détruit ces étrange insectes, vous devrez affronter une sorte de serpent géant.



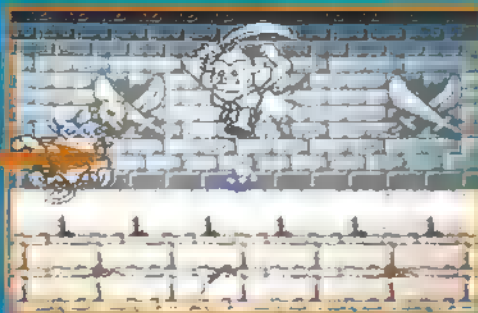
Ces grosses fusées s'avancent dans le ciel, à la verticale puis en diagonale. Pas facile de les éviter.



Et après les fusées, voici les porcs volants... Ils sont aussi effrayants que faciles à abattre.

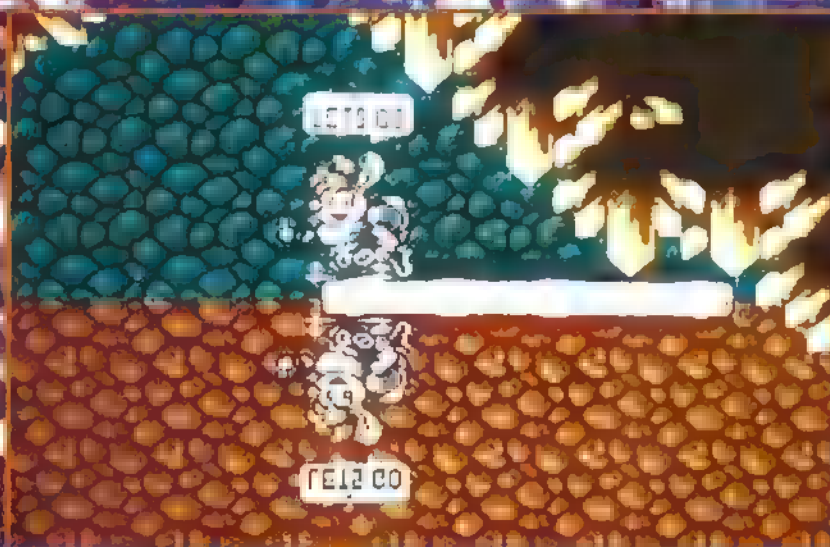
MEGADRIE REVIEW

SURPRISE!



Cadeau ou pas cadeau?

Notre opossum se pose la question. A sa place, je n'ouvrerais pas le pli.



Dans ce niveau (celui de la lave), vous devrez jouer énormément avec les reflets. Si vous faites attendre votre chevalier trop longtemps, il croise les bras puis enlève son casque et dit: "Let's go!"

A l'aide de sa queue, le héros peut s'accrocher n'importe où et accéder ainsi à toutes les étapes d'un niveau.



AVIS

oui, mais!



SWITCH

CONSOLES

Fébrile, j'allume la console... regarde un peu le jeu et, dès première partie, je m'interroge: "Mais qu'a-t-elle de si génial, la mascotte de Konami?" Puis, peu à peu, au fil des combats, commence vraiment à m'amuser. Rocket Knight bénéficie de plusieurs atouts. La maniabilité est relativement bonne, les graphismes très beaux, effets de transparence et subtils dégradés à la clef. J'ai apprécié le fait que l'on puisse se mouvoir dans toutes les directions et ce de différentes façons. La longueur des niveaux est impressionnante, les boss sont grands et bien animés. En revanche, faute impardonnable pour un géant comme Konami, les sprites clignotent! Heureusement, cela ne nuit pas trop à l'intérêt du jeu. En conclusion, Rocket Knight possède toutes les caractéristiques d'un très bon jeu de plates-formes, quelques petits problèmes techniques mis à part.

ROCKETKNIGHT ADVENTURES™



EDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT.
PRIX: D

PLATES-FORMES
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYEN/FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: 3 OU 5

PRESENTATION 70%

Le titre s'affiche de façon assez sympathique, mais rien de plus.

GRAPHISMES 92%

Ils comptent parmi les plus beaux sur MD.

ANIMATION 71%

Des parallaxes, un scrolling multidirectionnel. Trop de superpositions de sprites.

MUSIQUE 85%

Agréables, elles collent bien à l'action.

BRUITAGES 80%

Peu nombreux mais assez marrants. Malheureusement, aucune digitalisation.

DUREE DE VIE 70%

Un pro du jeu de plates-formes le finira très vite, mais un enfant s'amusera comme un fou.

JOUABILITE 79%

Bonne, mais les tests de collision de sprites sont douteux.

INTERET 85%

Un très bon jeu, riche et varié. Dommage: une impression de déjà-vu. Il plaira aux plus jeunes, mais pas aux pros de la plate-forme.

COMPUSTORE

Games

NOUVEAU

Adaptateur CDX 490 F

Adaptateur jeux américains MEGADRIVE
sur la française 169 F

Service échange jeux vidéo uniquement sur place.

POUR TOUTE INFORMATION, NOUS CONTACTER.

SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel
+ transfo + 1 manette

990 F

1 jeu acheté avec 1 console

Super Nes : 1 deuxième manette offerte

Nouveautés ou autres titres nous téléphoner.

ACCESSOIRES

Adaptateur universel US & Jap.
149 F ou 1 F avec 1 jeu acheté
Capcom CTICK US 690 F
Action Replay pro 450 F
Super Advantage 450 F
ASCII Pad 190 F
Cable Péritel 190 F
Adaptateur secteur 179 F
Dyna One 99 F

Adams Family 2 490 F
Battle Grand Prix 490 F
Contrat 3 490 F
Pocky et Rocky 490 F
Prince of Persia US/Jap. 490 F
Tortue 4 US 490 F
Sonic Blastman 490 F
Street Fighter II 490 F
Super Strike Eagle US 490 F
Terminator 490 F
Terminator II 490 F
Twin 490 F

JEUX : prix indiqués à partir de

Dragon Ball Z (II) Jap. 690 F
Biométrie 590 F
Dead Dance 590 F
Super Baseball 2020 Jap. 590 F
Ranema 1/2 n°2 Jap. 590 F
Super NBA Basketball US 590 F
Shadowrun 590 F
Final Fight 2 590 F
Super Exhaust Heat II Jap. 550 F
Human GP Jap. 550 F
Ningel Mansel Jap. 550 F
Fatal Fury US 550 F
Soul Blaser US 550 F
Mec Warrior 550 F
Equinox 550 F
Wolfchild 490 F
Bubsy US 490 F
Tazmanian 490 F
Super Star Wars US 490 F
Starfox US 490 F
Alien 3 490 F
Valken US 490 F
Batman Return Jap. 490 F

ACCESSOIRES

Pro 2 149 F
Competition pro 189 F
Arcade Power stick 349 F
Action Replay pro 449 F
2 manettes infrarouge 449 F
Menacer 449 F

JEUX

Fatal Fury 479 F
Sonic 2 395 F
La Petite Sirène 395 F
Talespin 395 F
NHL PA Hockey 395 F
Alien 3 395 F
Terminator 395 F
Olympic Gold 395 F
Centurion 2 395 F
Rampart 395 F
Cadash 395 F
Splatter House 2 395 F
Aquatic Game 395 F
Street of Rage 2 395 F
Mickey et Donald 395 F

Batman Return 395 F
Terminator 2 395 F
Road Rash 2 395 F
Mano GP 2 395 F
Team USA 395 F
LHX Attack Shopper 395 F
Captain America 395 F
Crue Ball 395 F
Chakan 395 F
Another World 390 F
PGA Tour Golf II 390 F
World Cup Soccer (Tecmo) 390 F
Chase II 390 F
James Bond 007 390 F
King of Monster 390 F
Mohamed Ali Boxing 390 F
Tortue Ninja 4 390 F
Tiny Toons 390 F
Flash Back 390 F
Shining Force (Tél.) 390 F
Amazing Tennis (Tél.) 390 F

Pour les news ou autres titres à venir sur jeux
appelez nous.

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE
en participant à notre Jeu-Concours.

NEO GEO

Console + Péritel + transfo 1990 F

Console + jeu (jeu imposé)

2490 F

ACCESSOIRES

Memory card 190 F
Manette Neo Geo 490 F

JEUX

Alpha Mission 2 690 F
Magician Lord 690 F
Sengoku 690 F
Base-Ball 2020 690 F
Robot Army 890 F
Eightman 890 F
Trash Rally 890 F
Soccer Bowl 990 F

Last Resort 1 090 F
Mutation Nation 1 090 F
Art of Fighting 1 490 F
Fatal Fury 2 1 490 F
Ninja Commando 1 490 F
Super Side Kick (foot) 1 490 F
Base-Ball Star 2 1 490 F
Sengoku 2 1 490 F
Fire Suplex (Catch) 1 490 F
World Heros II 1 490 F
View Point 1 690 F

Autres informations : nous appeler.

GAME GEAR

GAME GEAR +
Compilation de 4 jeux :
tennis, foot, columns,
et course de voitures
+ Donald Duck
soit 5 jeux au total

890 F

Promotion limitée

ACCESSOIRES

Adaptateur secteur 99 F
Gear to Gear 99 F
Loupe 139 F
Master Gear 149 F
Sacoche 199 F
Battery pack 349 F

JEUX

Wimbledon 250 F
Sonic 2 250 F
Prince of Persia 250 F
Alien 3 250 F
Tasmania 250 F
Indiana Jones 250 F

Batman Returns 250 F
Space Invader 250 F
Spiderman 250 F
Terminator 250 F
Olympic Gold 250 F
Kick off 250 F
Senna GP 250 F
Shinobi 2 250 F
Street of Rage 250 F
Vampire 250 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO GEO ou NINTENDO 35 F)	F

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix au affres sont valables pendant la période de parution du journal.

SUPER NES REVIEW

The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends est un jeu à plates-formes classique, agréable, mais sans prétention. Pas de défauts majeurs, mais on peut trouver beaucoup mieux sur la Super NES ce mois-ci, du côté de Mario par exemple!

Bullwinkle, le héros du jeu, est un caribou. Son compagnon est un écureuil. Ces deux animaux ont ouvert un musée... Un jour, deux malfrats, répondant aux noms de Boris Badenov et Natasha Fatale, décident de cambrioler ce lieu charmant pour s'enfuir avec des objets d'une valeur peu commune. Conséquence, nos amis partent à la poursuite des brigands. Dans la première partie du jeu, vous dirigez Bullwinkle sur les hauteurs des Alpes, dans l'obscurité des grottes (de Lascaux?), la frénésie des courses de chariots dans les mines, la joie des courses en bateau à l'intérieur du ventre de la baleine, et pour finir dans le bateau des pirates! Pour ce qui est de la deuxième partie du jeu, Bullwinkle ayant été enlevé, c'est Rocky qui part délivrer son compagnon de toujours. Il vous emmènera dans des lieux aussi malfamés qu'obscur, entre autres les rues de Londres et un château hanté dans lequel vous devrez supprimer un bourreau qui tente d'éliminer votre ami...

Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel, dans une ambiance assez sympathique. Pour vous défendre contre les méchants, vous disposez d'un coup de tête meurtrier pour Bullwinkle et d'un tourbillon ravageur pour Rocky, sans oublier bien sûr une réserve de noix, bien utiles pour détruire à distance les belligérants. Pour parvenir à la fin de ce jeu, il vous faudra faire preuve de patience et de dextérité. La lutte est longue et les ennemis sont nombreux. Il vous faudra aussi utiliser vos qualités de stratège pour gérer, par exemple, vos munitions.

AVIS

oui, mais !

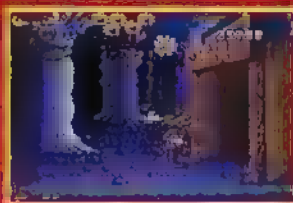


SWITCH

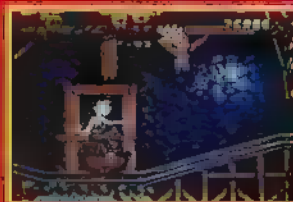
Malgré ses graphismes peu ragoûtants, The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends bénéficie d'un intérêt et d'une durée de vie non négligeable. On s'amuse beaucoup en s'évertuant à franchir les difficiles passages de plates-formes, encombrés d'ennemis plus cruels les uns que les autres. L'animation est bonne, il n'y a pas de ralentissement. J'ai particulièrement apprécié le fait que le héros ne reste pas toujours le même, d'autant plus que les caractéristiques changent. Par contre, j'ai une remarque à formuler à propos des boss de fin de niveau. En effet, ceux-ci sont ridiculement petits! Dommage, je me suis toujours laissé séduire par l'énorme taille de mes rivaux ludiques... J'aime sentir en moi cette montée d'adrénaline, et m'entendre crier: "Oh non! Comment je vais réussir à le buter celui-là?" Bref, Rocky and Bullwinkle... n'est pas un jeu exceptionnel, mais il possède, à mon sens, suffisamment de qualité pour que l'on puisse en conseiller l'achat aux plus grands amateurs du genre.

DANS LA MINE

Troisième mission, vous devez traverser une mine infestée de bombes. Il faut bien sûr bondir avant leur explosion et aussi se méfier des gouffres.

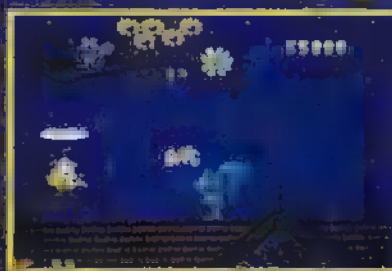


Avant de rentrer dans la mine, vous devrez déjà avoir une bonne maîtrise du personnage, c'est un passage très périlleux.



Cette gentle dame vous lance une bombe, sautez vite avant qu'elle n'explose.

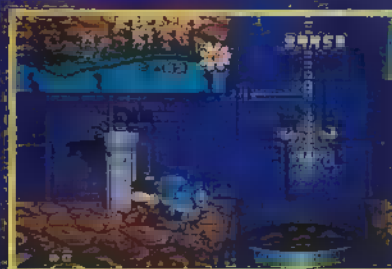
En vous baladant sur les toits, vous trouverez une multitude de bonus.



Un caribou qui fait de l'escalade... Étonnant non!?



Dépêchez-vous de tuer ce boss ou notre ami va prendre un bain de lave.



The Adventures of ROCKY and BULLWINKLE and FRIENDS

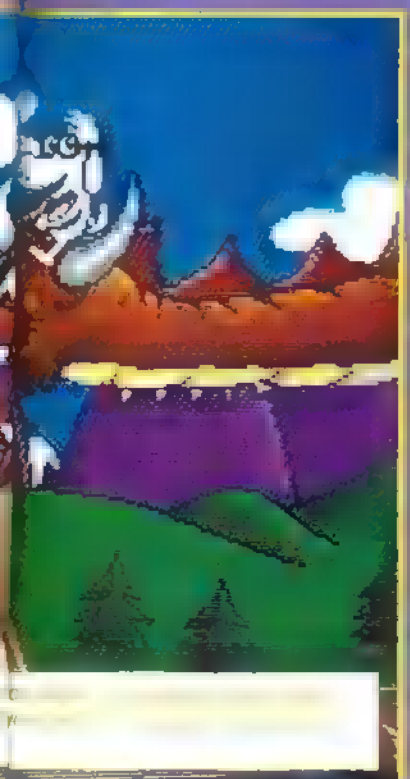


LES MINI-JEUX

Sur le menu, vous avez le choix entre le jeu principal ou deux mini-jeux. Pour chacune de ces parties, trois continue vous permettront peut-être de remporter l'épreuve.



ures of KY NKLE DS



BALEZE LA BALEINE!

Vous voilà à bord d'une petite embarcation. Ici, il faudra tour à tour sortir du bateau ou bondir sur les barils qui vous barrent la route. Attention, un petit labyrinthe vous attend en milieu de niveau.



Vous entrez dans le ventre de la baleine. Ça me rappelle une histoire avec un pantin menteur.



Pour faire avancer le bateau vous devrez sauter sur le baril jusqu'à l'immersion de celui-ci, puis remonter sur l'embarcation.

Le dernier tableau avec Bullwinkle. Ensuite, il sera kidnappé et vous contrôlerez Rocky.



AVIS

oui, mais!



SAM

Rocky and Bullwinkle et Compagnie, voilà un jeu de plates-formes correct. Son éditeur, j'ai nommé T-HQ, ne nous avait jusque-là pas vraiment convaincu sur Super Nintendo. Les graphismes sont très sympa et détaillés. On retrouve aplats et dégradés à gogo, mais utilisés d'une manière assez discrète. En gros, les graphismes (surtout les décors de fond) me font penser à un dessin animé britannique. Les musiques n'ont rien de merveilleux, mais elles collent à

l'action des personnages et aux décors. Ce jeu est très difficile. Heureusement, lorsqu'un adversaire touche le héros, celui-ci ne se retrouve pas projeté à l'autre bout de l'écran. Ce jeu n'a rien d'un grand hit, mais si vous achetez tous les jeux d'un même genre, mis à part les daubes, vous pouvez foncer sur celui-là.

SUPER NES REVIEW



EDITEUR: T-HQ

DISTRIBUTEUR: CHRONOGAMES

DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE

PRIX: E

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTÉ: DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

CONTINUE: 3

PRESENTATION

62%

La notice est en anglais... Une intro en images vous fera mieux comprendre la situation.

GRAPHISMES

80%

Ils sont simples mais agréables. La palette de couleurs est assez riche.

ANIMATION

80%

Les sprites se déplacent avec fluidité, il n'y a pas de problème avec le scrolling, le tout est bien géré.

MUSIQUE

75%

Sympathique mais pas grandiose.

BRUITAGES

60%

Peu adaptés aux différentes situations, ils ne sont pas très concluants.

DURÉE DE VIE

85%

Le jeu est assez difficile et on y rejoue volontiers après l'avoir terminé.

JOUABILITÉ

80%

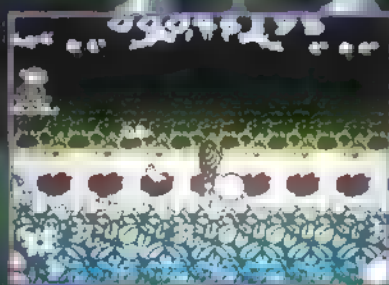
La maniabilité est bonne, l'emplacement des touches sur la manette est bien conçu.

INTERET

75%

Une bonne cartouche, mais qui ne doit pas constituer un achat prioritaire vu le nombre de hits sortis ce mois-ci.

Digne fils de son père, Chuck Jr. va, dès son plus jeune âge, affronter les dures réalités de son monde... Pour notre plus grand plaisir! L'avenir de Chuck n'est pas des plus roses. En effet, son magasin commence à prendre une telle importance que Datstone, son concurrent direct, perd des clients. La solution dans une telle situation serait d'éliminer définitivement le concurrent gênant. Mais non, Datstone préfère la manière douce et décide d'enlever Chuck... Et Chuck Jr. dans tout ça? Eh bien, notre petit bonhomme a décidé de partir à la recherche de son père! ■ à en croire l'énorme massue qui l'accompagne, il semble décidé. Au long de six niveaux terribles, vous allez donc diriger le petit Chuck qui, en plus d'être petit (ce qui lui permet de se faufiler presque partout), ■ l'avantage de posséder une puissance de frappe étonnante. Savoir frapper, c'est bien, mais certains passages vous demanderont un minimum de réflexion. Par exemple, vous devrez à un moment pousser une banane pour faire descendre un singe de son arbre, puis repousser cette même banane en vue d'attirer la bête sous une plateforme, etc. En ce qui concerne votre arme fétiche (la massue), elle va vite se révéler indispensable. En plus de son rôle premier (la baston), vous pourrez lui monter dessus pour atteindre le dos des monstres que vous allez chevaucher. Et dans certains niveaux, elle vous servira aussi de torche, histoire de ne plus avoir peur du noir!



Donnez la banane à ce singe, puis tirez-la vers la droite (le singe vous suit). Grimpez sur lui pour atteindre la plateforme.

AVIS

oui!



SPY

Chuck Rock premier du nom fut, déjà à l'époque, un de mes jeux fétiches sur MD. Il était donc impensable que sa progéniture ne me fasse pas craquer. Les décors sont à croquer, les animations délirantes et les ennemis que vous allez rencontrer sont d'une originalité rarement égalée sur MD. En fait, c'est cette originalité qui fait presque tout l'intérêt du jeu. La variété des décors, situations et les découvertes incessantes qu'il nous propose font de ce jeu un petit bijou. Chaque niveau regorge de trouvailles et de surprises délirantes. L'action est constamment relancée et les temps morts sont rares. Et malgré son air "Jordyesque", cette petite bouille est trop craquante pour qu'on puisse en dire du mal. Gouzou! gouzou!

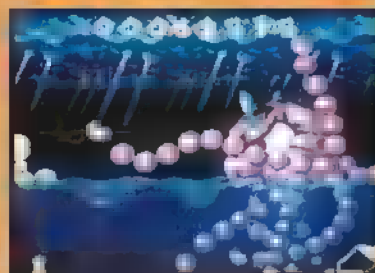
DES BOSS ET DES BLESSURES

D'une taille impressionnante, les monstres de fin de niveau vous réservent bien des surprises. Généralement, la technique pour les battre n'est pas des plus compliquées. Mais il faudra souvent perdre quelques vies avant de pouvoir les détruire définitivement.

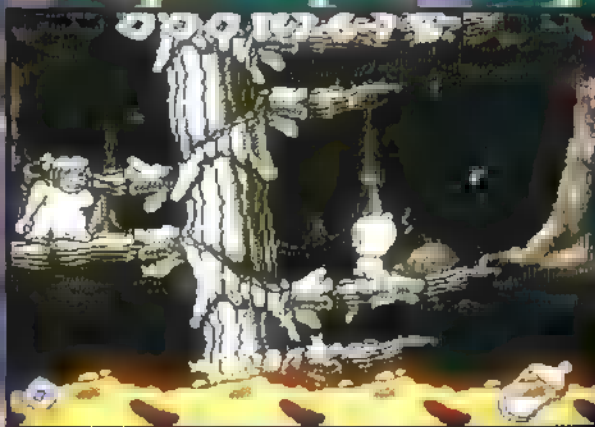


Ce boss a faim d'un beau steak de votre cuisse? Attendez qu'il vous regarde méchamment, déplacez-vous vite et tapez sur son crâne.

Pour renvoyer ce poulpe dans ses profondeurs, il faudra taper dans les étoiles de mer qu'il vous enverra. Retour à l'envoyeur!



Ce pioupiou est plus coriace qu'il en a l'air. Tout d'abord, brisez la coquille dans laquelle il se trouve puis tapez-le à chaque fois qu'il vient à vos côtés.

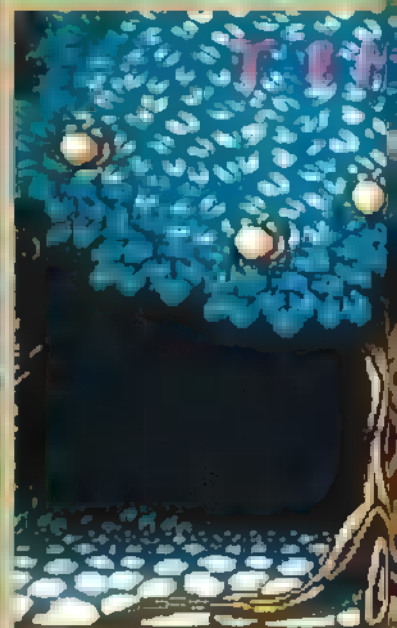


L'arbre est en train de s'enfoncer irrésistiblement dans la lave. Votre seul espoir sera de sauter de branche en branche pour atteindre le sommet.

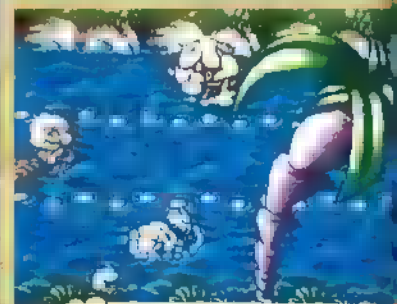
CHUCK ROCK

LES TABLEAUX

Une fois que vous aurez renvoyé les boss dans leurs tanières respectives, vous aurez la possibilité de participer à des tableaux bonus.



Faites tomber toutes les pommes de l'arbre de

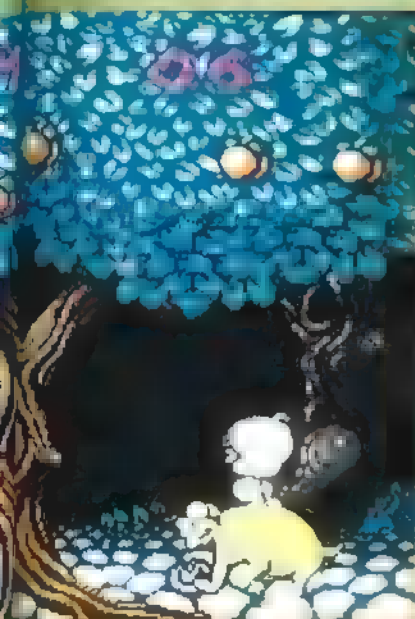


La course que vous venez d'engager semble mal commencée. Pour ramer plus vite, un conseil: tapotez sur A et C.

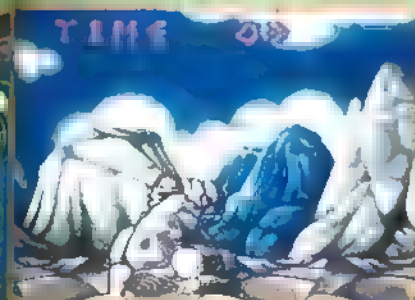
UCK CK

ILUX BONUS

qui vous permettront de remporter des points et des Continue. Mais prenez garde, le temps est limité. 1, 2, 3... Partez!



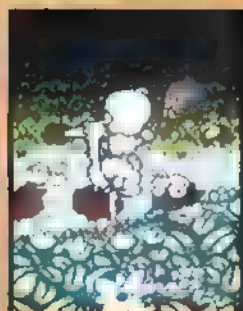
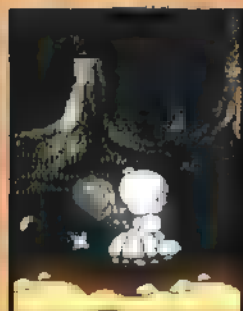
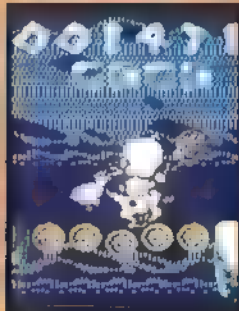
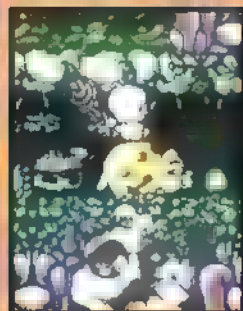
manière à ce que votre monture puisse s'en délecter. Facile à dire...



Il aurait suffi que le photographe ne me dise pas de faire la pause pour que je décroche un Continue... Dur, dur!

VOS MONTURES

Ce jeu regorge de passages bien trop délicats pour que Baby Chuck puisse les affronter tout seul. La solution: utilisez les animaux que vous rencontrez. Mais attention! Certaines de ces montures ont peut-être une bonne bouille, mais ce n'est pas pour autant qu'elles seront vos alliées (et vice versa). Choisissez donc bien et n'oubliez pas que l'habit ne fait pas le moine!



AVIS

oui!



SAM

Chuck Rock sur Megadrive m'avait beaucoup plu. Mais au bout d'un moment, j'ai commencé à le trouver lassant. Chuck Rock II met en scène son fils. Le jeu est, dans l'ensemble, très sympathique et fait preuve de beaucoup d'originalité. Cependant, il faut noter que les décors sont plus fades que ceux de son prédécesseur, et un peu trop fouillis sur certains niveaux. Sinon, mis à part ce détail, je ne trouve rien à redire. Les musiques sont très cools et les animations du petit bébé, le fils de Chuck Rock, sont méga géniales! Si vous aimez bien les jeux de plates-formes, vous pouvez investir dans celui-ci sans crainte, à moins que vous ne soyez totalement réfractaire aux hommes préhistoriques.

MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT.
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: 1

PRESENTATION 67%

Sommaire, à part la démo qui vous permet de comprendre l'utilité de certains objets.

GRAPHISMES 84%

C'est mignon, coloré, mais on a l'impression que certains décors ne sont pas finalisés.

ANIMATION 84%

Parallaxes, rotations de décor, positions du personnage délirantes... Du tout bon!

MUSIQUE 79%

Airs de reggae ou musique des îles... Dans l'ambiance.

BRUITAGES 70%

Ils sont nombreux et collent bien aux situations.

DUREE DE VIE 83%

On découvre toujours quelque chose de nouveau. Difficile de se lasser.

JOUABILITE 75%

Le personnage répond bien, mais ses actions sont un peu lentes.

INTERET 87%

Original, mignon, varié et coloré. Tous les éléments sont réunis pour faire de ce jeu une valeur sûre.

MEGADRI REVIEW

Avec Davis Cup World Tour, Loricel signe une autre excellente adaptation console de son tennis. Cette cartouche n'est autre que la version Megadrive du jeu International Tennis Tour sur Super Nintendo.

Les options de jeu sont similaires à celles d'International Tennis Tour, mais plus complètes encore. L'entraînement vous propose de renvoyer simplement la balle lancée par le canon, de vous exercer au service en visant une zone particulière et au renvoi des balles, de faire preuve de vélocité en retournant des balles balayant le court ou même de vous échauffer contre un partenaire. Le jeu lui-même offre la même variété: choix du type de rencontre (Exhibition, Tournoi, Coupe Davis ou Championnat du monde), du type de court (terre battue, herbe ou synthétique), du niveau (Débutant, Amateur, Professionnel), de la longueur des matchs (de 1 à 5 sets) et de leur type (match en simple contre le programme ou contre un ami; match en double, seul ou avec un ami, qui peut être ou non dans votre camp). Les différents coups de tennis sont présents à l'appel, depuis les coups tendus classiques jusqu'au lob en passant par l'amorti, le slice ou le lift, en coup droit comme en revers. La direction de la balle est déterminée par votre position par rapport à sa trajectoire, le moment de l'impact et l'effet complémentaire donné au joystick. L'arbitre annonce les fautes et tient à jour les scores. Mais il est possible de contester une décision et d'aller en discuter avec lui. Le ralenti de la dernière balle, avec toutes les possibilités offertes par la fonction Magnétoscope, vous permettra de mieux analyser un coup. Un système de codes permet enfin de reprendre un championnat en cours.



▲ La qualité de l'animation compense les graphismes un peu quelconques.

AVIS

oui!



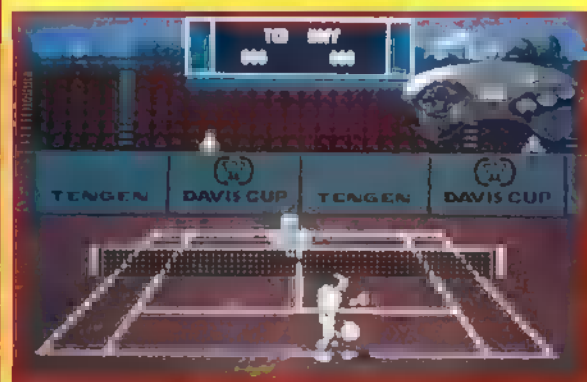
SPIRIT

Davis Cup est un jeu de tennis prenant, qui justifie son achat sans la moindre hésitation, et ce en dépit de sa difficulté élevée.

DAVIS CUP WORLD TOUR

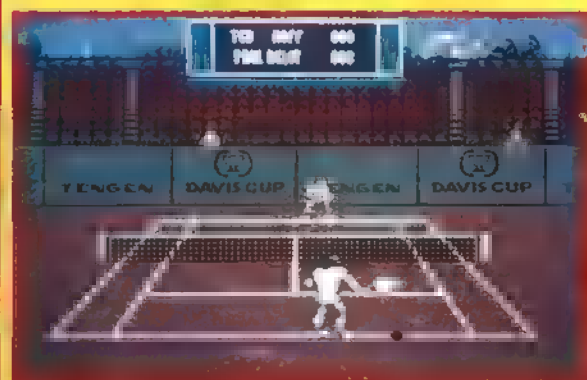
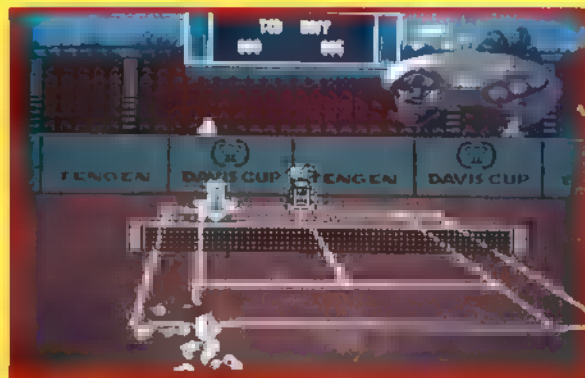
POUR GAGNER, ENTRAINEZ-VOUS!

Vu la difficulté du jeu, l'entraînement est un élément capital pour progresser dans Davis Cup. Sinon, vous ne pourrez pas espérer gagner plus de quelques échanges, du moins au début.



La flèche indique l'endroit où devra atterrir votre balle. Déplacez-vous latéralement et modulez encore la trajectoire au moment du service.

Le développement de la précision est encore plus difficile lors des échanges. Il faut combiner tous les éléments (placement, type de coup et effet) pour parvenir à viser juste.



L'entraînement contre un adversaire est une excellente idée. On y note d'ailleurs un certain relâchement, les services s'effectuant "à la cuillère".



QUELQUES SECONDES DE MATCH

En simple comme en double, les rencontres sont très accrochées.



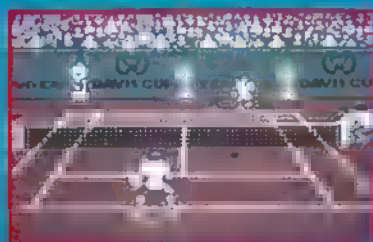
Le service est une arme puissante. Il faut savoir l'utiliser avec profit et varier les effets.

Il n'y a pratiquement rien à faire contre ce smash, véritable boulet de canon, à la fois puissant et rapide.



Vous pouvez contester une balle, mais serez pénalisé par des interventions injustifiées trop fréquentes.

Le ralenti dispose de toutes les fonctions Magnétoscope et se contrôle aisément au joystick.



▲ Les options de jeu sont d'une grande diversité, certaines venant même enrichir ce tableau en fonction des choix précédents.



▲ En mode Championnat du monde, choisissez le tournoi en fonction de son type, des dépenses qu'il imposera et du montant des prix.



▲ La division de l'écran en deux lorsque l'on joue contre un ami permet à chacun de se trouver au premier plan. En revanche, les balles hautes sortent du champ, ce qui les rend très difficiles à jouer.

AVIS

oui, mais!



JIMMY H.

Tout comme Spirit, j'ai été agréablement surpris des nouveautés de cette version Megadrive, d'autant qu'elles apportent vraiment quelque chose de plus. Le jeu offre quelques nouvelles animations complémentaires (ramasseur de balles, nettoyage des semelles) et les échanges sont nettement plus rapides. Ce fait, qui paraît être un avantage en soi, présente toutefois un inconvénient. Le jeu est devenu déjà bien difficile au niveau Amateur et il est pratiquement impossible de soutenir un échange prolongé en mode Professionnel tant la balle est rapide. Les super-joueurs y trouveront peut-être leur compte, mais j'estime pour ma part que la barre a tout de même été placée un peu haut. De plus, il subsiste le problème du double écran lorsque l'on joue contre un ami (les balles hautes disparaissent du champ de vision). En dépit de ces quelques défauts, Davis Cup reste une excellente cartouche.

MEGADRIVE REVIEW

**DAVIS CUP
WORLD TOUR**

1993 LORICIEL SA
ITF LICENSING LTD.
LICENSED TO TENGEN

EDITEUR: LORICIEL/TENGEN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT.
PRIX: E

SPORT
1-2 JOUEURS
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: -

PRESENTATION 65%

Quelques phases de démonstration, trop courtes d'ailleurs.

GRAPHISMES 73%

Les graphismes sont lisibles mais pas particulièrement beaux.

ANIMATION 92%

Animation des joueurs variée et rapide, scrolling très fluide.

MUSIQUE 73%

Agréable mais réservée aux phases intermédiaires et un peu répétitive.

BRUITAGES 88%

Les bruitages de balle sont parfaitement rendus et les digitalisations vocales omniprésentes.

DUREE DE VIE 86%

Excellente durée de vie... si l'on n'est pas rebuté par la difficulté.

JOUABILITE 82%

Contrôle correct, mais il est parfois difficile de réaliser un coup spécial combiné à un effet latéral.

INTERET 90%

Davis Cup est une grande simulation, difficile et variée à souhait, prenante seul ou à deux.

SUPER NES REVIEW

Ce wargame ne détrônera pas le célèbre Populous... Ses principaux défauts (une mauvaise jouabilité, des graphismes décevants) en font un jeu assez difficile et réservé aux plus purs amateurs du genre.

A la suite d'un bouleversement sismique, votre royaume de Miremer a été partiellement détruit. A la tête de quelques rescapés, vous avez pris le mer en quête de nouvelles terres. Le jeu repose sur la conquête de ces territoires (195 au total), habités par des seigneurs en guerre. Diplomatiquement ou par la force des armes, vous tentez de devenir le maître de ces terres. Malgré leur retard en matière de technique guerrière, les autochtones opposent une résistance farouche. D'autres exilés à la recherche d'un nouveau royaume se mettront aussi en travers de votre route. Si la plupart de vos sujets ont une âme de guerrier, certains devront se convertir à l'artisanat, à l'agriculture ou à la recherche de nouvelles armes. La victoire passe par la conquête de plus de la moitié des villages. Bien que vous soyez en état de guerre perpétuel, vous aurez à gérer votre puissance de manière équilibrée. Un conflit trop long vous privera de vos sujets et de vos recrues futures. Les pillages rempliront rapidement vos magasins, mais épuiseront tout aussi vite les terres cultivables. Comme dans un wargame, il faut savoir gérer au mieux ses forces et anticiper les besoins naturels et futurs de votre armée, toujours plus exigeante. Le jeu se déroule au rythme des saisons. L'hiver est synonyme de disette, la pluie ralentit la progression des armées, tous éléments à prendre en compte pour celui qui aspire au titre de Powermonger!

POPULOUS VS POWERMONGER



Populous (C+) avait reçu la notre presque ultime de 99%. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Populous vous fait incarner un dieu qui se bat contre d'autres divinités par l'intermédiaire d'humains. L'une des originalités du jeu est son mode de combat. En accumulant assez de pouvoir, vous êtes en mesure de provoquer des catastrophes naturelles de type tremblement de terre, séisme, raz de marée, éruption volcanique... Plus axé sur la stratégie, sa prise en main est, comparée à celle de Powermonger, assez simple. Dans cette version sur Super Famicom, vous découvrirez les fameux Promised Lands, c'est-à-dire des mondes complètement loufoques, comme la Révolution française ou le pays des Gâteaux.

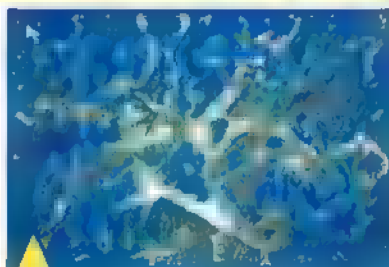
AVIS

Oui, mais!

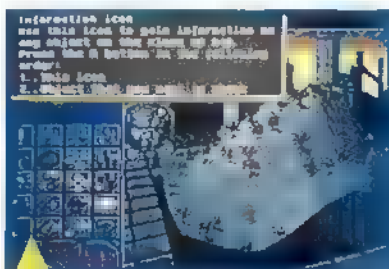


AXEL

Autant Populous m'avait littéralement séduit, autant Powermonger ne me laissera pas un souvenir impérissable. Hormis quelques éléments novateurs, comme les saisons qui passent, l'usage de la diplomatie ou la gestion de plusieurs capitaines, cette cartouche n'apporte rien de vraiment nouveau. De plus, sa réalisation graphique laisse à désirer. Je ne parle pas des nombreuses animations qui prennent place au centre de l'écran, mais de la représentation des cartes, en haut à gauche. Elles sont censées indiquer la position des routes, des villages et de vos hommes, mais malheureusement se révèlent bien trop petites pour que l'on puisse s'en servir efficacement! Autres aspects négatifs: l'usage des icônes sans souris. Il faut se servir de plusieurs boutons pour avoir accès à certaines icônes, ce qui ralentit l'action. Enfin, il faut avoir le cerveau d'un sacré tacticien et jouer de nombreuses heures durant avant de remporter sa première conquête. Powermonger est un wargame qui convient davantage aux habitués des micros qu'à ceux des consoles.



La zone géographique à conquérir est très vaste. Ces régions présentent généralement sous la forme d'un relief montagneux.

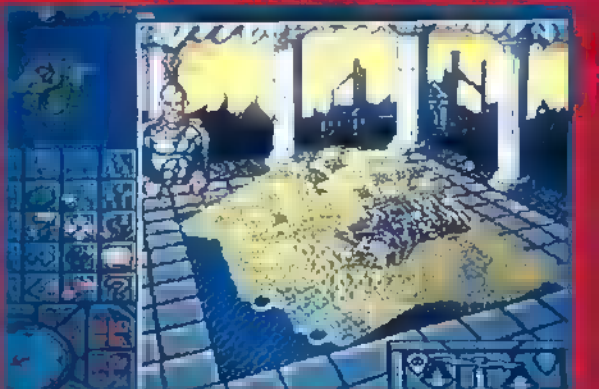
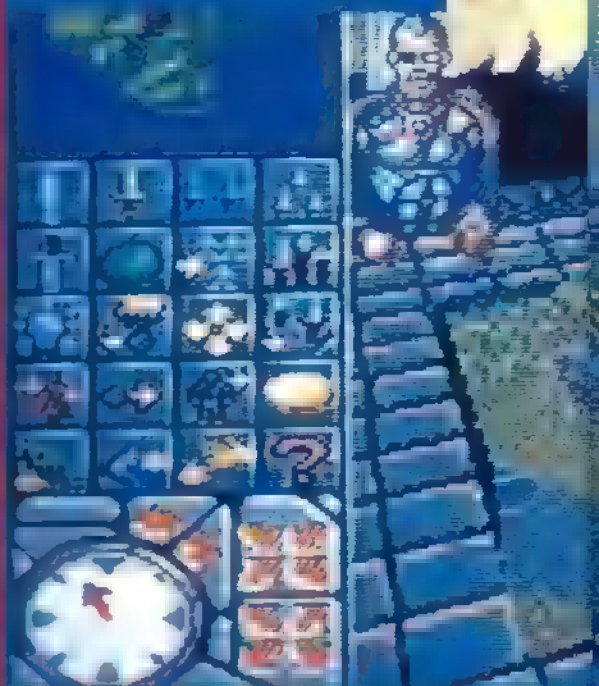


Comme dans Populous, le joueur a le choix de se repérer à travers les nombreux ordres qu'il vous est possible de donner.



SCENE DE LA VIE QUOTIDIENNE

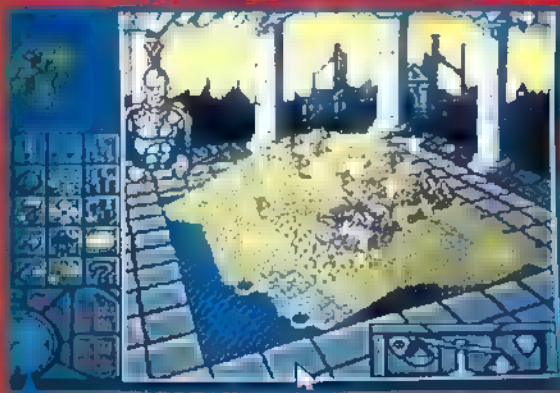
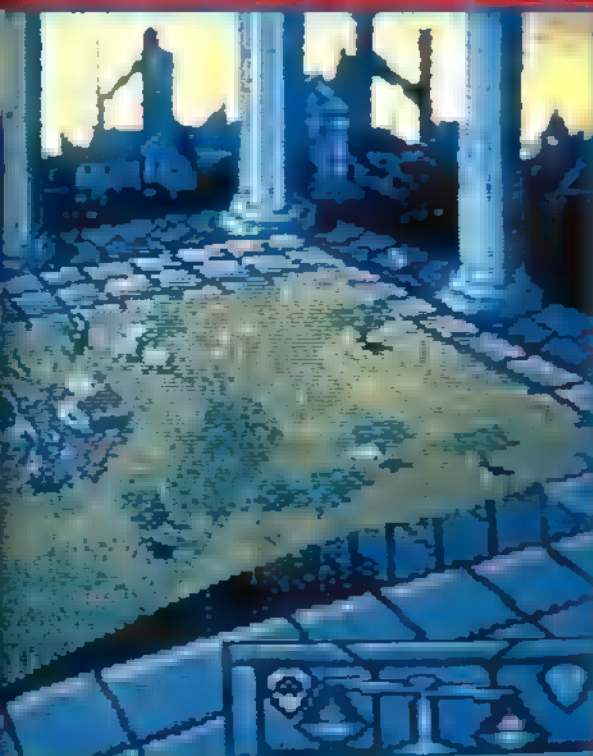
Le premier village vient d'être découvert.



Vous avez le choix: parlementer ou tout massacrer.



À peine débarqué sur la terre ferme, vous vous lancez dans l'exploration du nouveau territoire.

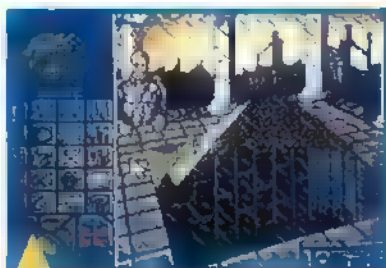


Les âmes des valeureux guerriers montent aux cieux... Les prisonniers feront désormais partie de votre armée.

Après quelques heures de jeu, les cartes d'intro sont de toute beauté.



Les informations intéressantes (position des villes, des forêts, des routes...). Malheureusement, la lisibilité est faible.



La pluie, par exemple, va ralentir considérablement la vitesse de mouvement de vos troupes.

AVIS *oui, mais!*



PETER

Sur micro-ordinateurs (et en particulier sur PC), Powermonger était un wargame/jeu de réflexion fort excitant. Quel dommage qu'il n'en soit pas de même pour cette version sur SNES.

Tout d'abord, la réalisation est plus que douteuse. Les graphismes peu précis du terrain de jeu vous obligent à vous écraser le nez contre l'écran. Quant à l'animation, ce que je redoutais s'est avéré : le scrolling du terrain est poussif, et il subsiste un léger décalage entre le moment où vous cliquez sur une icône et le moment où l'action s'effectue. Côté organisation de l'écran, comme le dit Axel, c'est zéro. L'emplacement des troupes est mal indiqué. Reste l'intérêt, heureusement favorisé par l'utilisation de la souris, mais qui, à cause des diverses raisons énumérées plus haut, s'en trouve sérieusement entamé.

SUPER NES REVIEW



EDITEUR: IMAGINEER
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITE: AOÛT
PRIX: D

SIMULATION
1 JOUEUR
CONTROLE: MAUVAIS/BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: —
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION **75%**

Le manuel est très complet, le système de sauvegarde bienvenu.

GRAPHISMES **79%**

Des cartes peu lisibles, ainsi que des sprites animés trop petits. Les saisons sont belles.

ANIMATION **83%**

Les âmes des morts montent aux cieux, et les paysans labourent. La représentation en 3D du terrain est une excellente idée.

MUSIQUE **64%**

Un simple morceau d'intro.

BRUITAGES **86%**

Les bruitages sont extrêmement bien soignés. Du grand travail.

DUREE DE VIE **77%**

195 territoires à conquérir, tous différents, confèrent au jeu une durée de vie très longue, si vous parvenez à être motivé...

JOUABILITE **75%**

Si vous ne voulez pas piquer une crise de nerfs, achetez une souris! Le paddle est inadapté.

INTERET **75%**

Je doute que, sur console, Powermonger trouve beaucoup d'acheteurs.

Généralement, quand on parle de "jeu de guerre", c'est le wargame qui nous vient tout naturellement à l'esprit... Et pour cause! Mais jetez donc un œil sur General Chaos... vous n'allez pas être déçu!

Quel grand-père a jamais conté son petit-fils ses exploits accomplis lors de la guerre 14-18? Présent, c'est vous qui allez pouvoir vous vanter d'avoir mis en déroute l'armée du général Havoc! En effet, EA nous a pondus un de ses softs guerriers dont elle seule a le secret! Dire que c'est un wargame ne serait pas exact... Un jeu de baston... ça en a la couleur, mais nous sommes très loin d'un Streets

Age 2. Nous sommes en fait au croisement de ces deux genres, et c'est pourquoi le résultat est très original, on ne peut être comparé à rien de connu. Vous allez diriger un groupe de soldats, que vous aurez au préalable choisi entre cinq, qui devra anéantir un groupe d'en face en vue de récupérer son territoire. Et cela dans la perspective de conquérir la ville adverse qui se trouve à trois "territoires" du premier. À vue de nez, ce n'est pas compliqué! Mais les groupes d'en face sont coriaces et ne céderont un pouce de terrain qu'aux plus "rodés" d'entre vous. Toutefois, les groupes que l'on vous propose ont des atouts non négligeables. Groupe d'assaut ou unité spécialisée dans la démolition, les différences ne résident que dans les armes qu'ils vont utiliser. Ainsi, vous emploierez des lanceurs de dynamites ou de grenades, ou encore des mitrailleurs. Comme de bien entendu, la portée des armes est des plus importantes... Le lanceur de roquettes pourra tirer d'un bout à l'autre du terrain alors que le lance-flammes ne porte pas à plus de dix mètres. Les déplacements sont donc primordiaux, d'autant que le terrain regorge d'abris où il vous faudra vous réfugier en cas de coup dur...

AVIS

oui, mais !



SPY

La guerre, la guerre, toujours la guerre! A croire que s'entretuer est devenu à la mode. O.K.! nous sommes dans un jeu vidéo, mais le premier qui me dira que la guerre est un jeu, va cours chercher les étrières du Killer et n'en fais qu'une bouchée... Bon, après ce bref exposé de mes convictions personnelles, je dois avouer que je me suis bien amusé. La réalisation n'est pas des plus mauvaises et la manière dont le tout est conçu est plutôt original. Le seul gros problème avec ce jeu, c'est la maniabilité. On s'y fait, d'accord, mais après combien de temps? C'est trop souvent "fouillis" et on perd vite le contrôle de ses joueurs. En plus de cela, les phases de combat sont trop répétitives et on ne met pas longtemps avant de se rendre compte que 399 francs, ça fait un peu cher pour ce qui est proposé.



GEN CHA

LE COMBAT RAPPROCHÉ

Lorsque deux personnages ennemis se retrouvent trop proches l'un de l'autre, il arrive qu'ils jettent leurs armes pour laisser parler leurs poings et leurs pieds. Toutes les autres actions sont alors momentanément interrompues. Trois coups sont à votre disposition: le coup de poing, le coup de pied et la parade.



Augmentez la puissance de votre coup en mettant la manette dans la direction de l'adversaire.

FAIS-MOI MALE

Quatre équipes de combattants sont à votre disposition pour mener à bien vos missions. Leur équipement varie selon les territoires à récupérer mais leur détermination reste la même. Ce choix est capital, il est donc indispensable de faire attention aux icônes qui représentent les armes dont seront équipés vos hommes.



▲ À côté de ces brutes épaisses, Rambo fait figure de vierge effarouchée.



▲ Le commando est une équipe à ne pas négliger car, à la différence des autres, son maniement est d'une souplesse exemplaire.



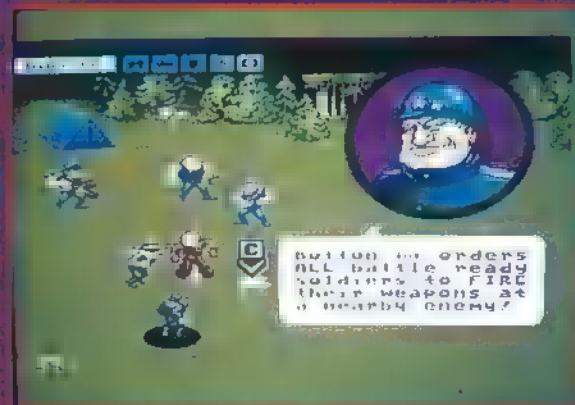
N'hésitez pas à déléguer des personnages pour récupérer les bonus déposés dans la zone.



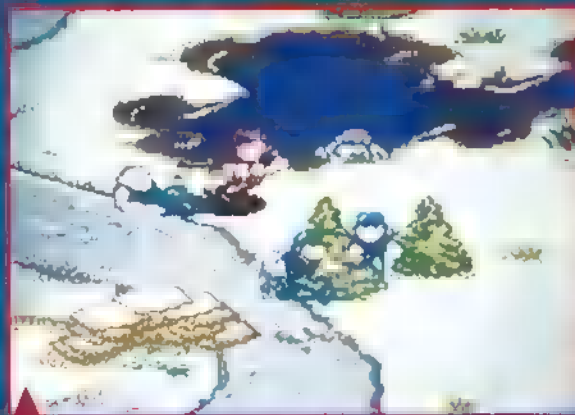
Pas inutile que ça, la trousse de secours! Sans elle, vous n'auriez pu faire venir le toubib!

L'ENTRAÎNEMENT?

Avant de vous lancer dans la conquête des territoires, faites un petit tour du côté du champ d'entraînement. Le général Chaos se fera un plaisir de vous initier au déplacement des groupes, des commandos, à l'utilisation des médecins, et à celle des armes. Pour ceux qui n'auraient pas compris, c'est INDISPENSABLE!

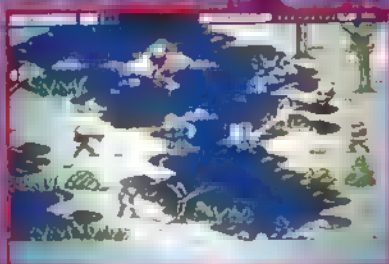


GENERAL CHAOS

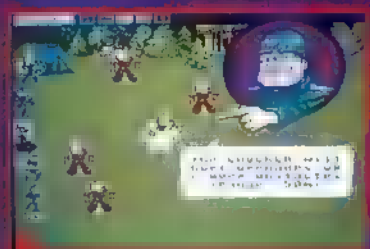


Si vous n'avez utilisé qu'un seul type de coup pour tasser votre adversaire... voilà la récompense!

La première chose que vous apprendrez sera d'encercler les ennemis, si tant est qu'ils vous laissent faire!



INDISPENSABLE!



L'emplacement des mannequins vous indique approximativement la portée de votre arme.

Pour déplacer un personnage, sélectionnez le bouton C, bougez le curseur là où vous voulez qu'il aille et appuyez sur le bouton B.

2, 3 OU 4 JOUEURS?

De nombreuses possibilités de jeu vous sont offertes à partir du moment où vous possédez le "four way player adaptor" (disponible en octobre). Nous aurions aimé vous montrer quelques photos du jeu à quatre, mais l'adaptateur n'était pas dispo au moment du test!

L'option trois joueurs a deux configurations: deux commandos dirigés par deux joueurs contre une équipe de soldats ou un commando dirigé par le troisième.

Pour quatre joueurs, pas le choix: c'est deux commandos contre deux autres.

Pour ceux qui n'ont pas l'intention d'investir dans le quadrupleur, il existe un mode deux joueurs qui vous propose deux options: deux commandos côte à côte ou une équipe face à une autre.

AVIS

oui!



SAM

Moi, j'aime bien cette cartouche. Le principe de ce jeu est assez novateur. Ça fait plaisir à voir qu'il existe encore des programmeurs qui se décarcassent pour créer des jeux originaux. La réalisation de ce soft est en plus assez réussie. La musique n'a rien de sensationnel mais les bruitages collent parfaitement pour ce type de jeu. Le quadrupleur devrait être mis en vente en octobre par Electronic Arts: je l'attends avec impatience pour

faire à quatre une fabuleuse partie. C'est en quelque sorte un nouveau genre de Bomberman (C+ n°22), sauf qu'ici, vous devez faire la guerre... Remarquez, entre poser des bombes dans Bomberman ou faire guerre dans General Chaos... En conclusion, je vous conseille d'acheter ce jeu si vous êtes sûr de pouvoir y jouer au moins à deux. En revanche, si vous êtes seul, vous risquez de vous ennuyer assez rapidement.

REDACTIVE REVIEW



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

ACTION/STRATEGIE
1-4 JOUEURS
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: —

PRESENTATION 40%

C'est trop médiocre pour être apprécié! Zappez!

GRAPHISMES 72%

Personnages détaillés, décors variés. Mais rien d'exceptionnel.

ANIMATION 70%

Le déplacement des sprites est agréable.

MUSIQUE 55%

Réservée aux phases transitoires et... on s'en serait volontiers passé!

BRUITAGES 75%

Assez réalistes, ils donnent aux phases de combats un "plus" considérable.

DUREE DE VIE 75%

■ tout est difficile à souhait (peut-être un peu trop pour les jeunes recrues), le problème est qu'on s'en lasse vite!

JOUABILITE 64%

Après une nuit de jeu, vous l'aurez peut-être en main mais, au début, c'est plutôt chaotique!

INTERET 79%

... pour le mode 2 joueurs, mais 73% en solitaire. L'action est un peu répétitive.

SUPER NES REVIEW

Taz-Mania nous propose une course classique mais bien réalisée, grâce notamment à l'utilisation du Mode 7. Mais ce qui fait la force et l'originalité de ce programme, c'est le look de votre bolide Taz, l'un des plus célèbres toons de la Warner, qui vous sert de formule 1!

C'est la "saison" des kiwis dans le royaume de Tazmanie, et Taz est sur les dents. Vous ne connaissez pas Taz? Eh bien, l'ami! Taz est ce qu'on appelle un diable, une de ces bêtes à fourrure et aux dents acérées, qui n'a d'yeux que pour la bouffe. Une de ses particularités est de partir en tomade dès qu'il est un pressé... (et il l'est souvent!). Pour le reste, il bouffe (j'aimerais dire qu'il se restaure, histoire de ne pas me prendre un dico dans la figure, mais il a tout oublié de l'usage du couteau et de la fourchette!). Le jeu est une espèce de course poursuite sur les routes de Tazmanie. Taz est à la recherche de poussins jaunes (les kiwis), son mets favori. Quand vous avez ingurgité la dose de kiwis impartie, vous passez au niveau suivant. Chaque course doit être réalisée dans des temps précis, et les kiwis vont devenir de plus en plus volages tout au long du jeu... Quelques "obstacles" vont gêner votre progression mais les réflexes que mère nature vous a conférés vous permettront de vous rassasier au plus vite. Bonne bouffe!



"Et voilà mon péché mignon, le kiwi. A chaque fois que j'en avale un, mon indicateur de vie revient à son maximum."



Entre la mer et le ciel, ce petit oiseau tout bleu va me permettre de gagner 250 points et un peu d'énergie. C'est pas si mal pour un piaf de sa taille!"



"Le p'tit rouge me permet de gagner 10 secondes, ça semble dérisoire, mais sur la fin c'est indispensable".



Ces ressorts sont très utiles pour attraper les volatiles trop haut placés. Mais pour les kiwis trop rapides, les Skates Rocket sont plus conseillés...

AVIS

oui, mais!



SPY

Je dois avouer que, durant les premières parties, une bonne crise de rigolade est inévitable à la vue des gamelles de notre diable... Mais, comme toutes les bonnes choses, ça passe trop vite. On a bien du mal à ne pas se lasser de ces courses qui perdent trop vite de leur intérêt. Il est vrai qu'un effort certain a été fait par les programmeurs pour sortir un jeu d'un genre un peu nouveau. C'est vrai que c'est original, mais pourquoi est-ce si peu varié? Les décors se ressemblent tous, les obstacles aussi, et la musique... La qualité des graphismes peut sauver le tout, ainsi que la jouabilité et l'animation, qui ne sont pas des plus mauvaises. Mais est-ce suffisant pour investir près de 500 F? Non! Quoi qu'il en soit, n'allez pas croire que ce soft soit la pire des daubes, ni même qu'il soit l'un des meilleurs... En fait, il fait partie de ces jeux que j'appellerai intermédiaires, et ne manquera pas de vous amuser quelque temps. Mais il ne vaut certainement pas un investissement aussi important.

PRISE DE TAZ,
LA RANÇON
DE LA GLOIRE



Il est où le kiwi?



Gigot, moineaux,
dodo!



Dans dynamite,
y'a mite!



A en faire baver...



...Yvette Horner!

AVIS

oui, mais!



SAM

OUI, Taz-Mania est un jeu qui, techniquement (surtout graphiquement), est très bien réalisé. J'ai même eu, en allumant ma Super Nintendo, l'impression d'être en train de regarder un dessin animé de "Ça cartoon". Le thème musical est quasiment identique, à part peut-être un petit délire des programmeurs en fin de morceau. Les mimiques de Taz, notre bon vieux diable de Tazmanie, sont excellentement bien réalisées. Les bruitages

sont parfaits. Tout comme dans le cartoon, on entend notre héros faire des "Blorp, gnarf, warg, blorp..." autres onomatopées.

Mais ce jeu manque de profondeur! On s'amuse au début, après, qu'est-ce qu'on s'ennuie! Attraper des petits "zoizeaux" durant toute la partie, ça devient vite très barbant. Bien sûr, les ennemis et les décors varient au cours des niveaux... Mais on se lasse quand même trop rapidement. Domage!

BESTIAIRE QUI TONNE!

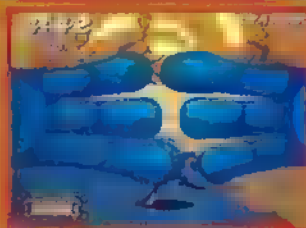
Ne croyez pas que tout le jeu soit une partie de plaisir... Entre les gamelles, les glissades et les noyades, vous allez certainement rencontrer ces "adorables" bestioles qui prendront un malin plaisir à vous faire perdre du temps... A éviter absolument!



Ce porc aux longues dents passe son temps au téléphone lorsqu'il est en voiture! CHAUFFARD!



Didgeri Dingo est le livreur de l'ACME. Mais entre les différents bonus qu'il vous livre se cache de la dynamite ou des pièges à loup. Prenez garde!



Je n'ai trouvé qu'un seul moyen pour me débarrasser de cette bête... Me prendre un poteau! Original?



Miss Taz vous poursuit sur les différents parcours... Si vous n'êtes pas assez rapide, voilà ce qui vous attend!



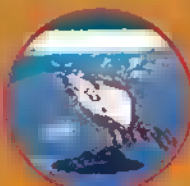
Pour ces deux chasseurs, tous les moyens sont bons pour vous arrêter: flaques d'huile, trous béants ou "catch" au vol, rien ne vous sera épargné.



Si vous ne faites rien, ce ptérodactyle n'hésitera pas à vous ramener au début du parcours...



Sur les pavés... la crêpe!



Avec le temps, vas, tout s'en va!



C'est la java bleue. Celle qui ensorcelle



J'en suis tout retourné!



NON! PAS ÇA!

SUPER NES REVIEW

TAZ-MANIA

EDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: CHRONOGAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: 11

1 JOUEUR
ACTION/COURSE
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: 3+1 TOUTS LES 100 000 POINTS

PRESENTATION 65%

L'écran de présentation nous dévoile deux scènes bien pauvrettes et une démo sans intérêt.

GRAPHISMES 78%

On regrette de voir toujours les mêmes décors, mais le tout reste très soigné et très coloré.

ANIMATION 85%

Les différentes animations du personnage restent très fidèles au cartoon. Un must.

MUSIQUE 60%

L'intro reprend le thème bien connu des dessins animés de la Warner. Mais ce synthé roucoulant risque de vous exaspérer très rapidement.

BRUITAGES 70%

Les bruitages ne sont pas d'une qualité exceptionnelle, mais ne nuisent en rien à l'action.

DUREE DE VIE 72%

Une fois les douze premiers niveaux passés, ça se corse sérieusement!

JOUABILITE 79%

Après des débuts laborieux, seul le temps de réponse du saut vous posera problème.

INTERET 74%

On ne peut pas dire que le jeu soit mauvais. Mais pour 500 F, ça fait mal.

MEGADRIVE REVIEW

Après le célèbre *Revenge of Shinobi*, il aura fallu patienter près de quatre ans pour voir enfin arriver le sixième épisode (toutes consoles Sega confondues!) de cette saga-fleuve, présent légendaire.

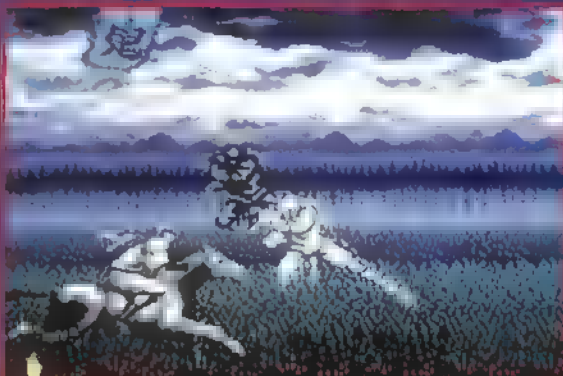
"Vous pensiez vous être débarrassé de la Neo Zeed une bonne fois pour toutes? Eh bien! passez-moi l'expression, vous vous fourriez le katana dans l'œil, mon cher Jo! Cette mafia internationale continue de se développer, son avancée constitue une réelle menace qui se doit d'être stoppée. Pour preuve, leurs réseaux de vente de stupéfiants et de prostitution s'étendent de manière tentaculaire, et commencent sérieusement inquiéter les autorités. Vous vous devez d'agir vite, Jo. Chaque heure qui passe voit des centaines de personnes s'engouffrer dans cet engrenage fatal. Comme de bien entendu, nous nierons avoir eu connaissance de vos agissements... ce message s'autodétruit dans les cinq secondes. PFOUUITT!!!" [Ça, c'est le message qui s'autodétruit! NDLR]

Voilà pour l'intrigue. Le jeu, lui, reste dans la plus pure tradition des précédents épisodes... Un beat-them-all à difficulté croissante où il ne fait pas bon s'appeler "Ennemi". Mais ne croyez pas pour autant que rien n'a changé. Vous allez enfin pouvoir utiliser les techniques inhérentes à tout ninja qui se respecte. Pour être plus clair, vous pourrez sauter, vous accrocher au mur, ou encore vous retrouver suspendu au plafond pour évoluer en toute sécurité... En ce qui concerne vos armes, pas de grands changements: shurikens, katanas, magies purificatrices, tout y est. Et, pour les plus blasés, on peut à présent faire courir Jo de manière à contrecarrer la vitesse impressionnante de certains ennemis!

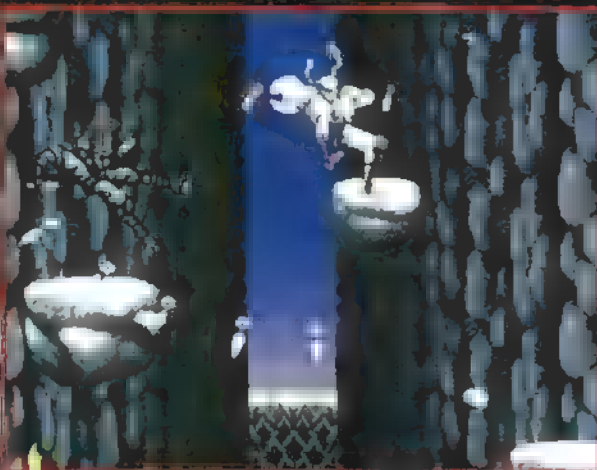
A PIED, A CHEVAL OU EN BATEAU

Voilà une des grosses nouveautés de cette version par rapport aux autres épisodes. Vous aurez en effet la possibilité d'utiliser deux moyens de locomotion pour traverser deux des vingt et un niveaux présents. Ce qui peut paraître anodin, mais a l'avantage de nous changer de la marche habituelle!

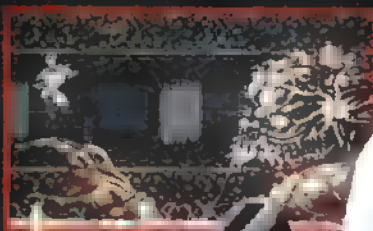
La traversée ne sera pas des plus tranquilles, car, comme vous pouvez constater, vous n'êtes pas tout seul sur le coup.



N'essayez pas de fondre sur ce ninja en l'air, il est trop rapide. Prenez votre temps, lancez des shurikens une fois qu'il est au sol.



Il faut ici monter le plus rapidement possible tout en détruisant les ninjas postés sur les pierres. La tâche est des plus délicates, surtout lorsque l'on sait que les pierres vont devenir de plus en plus rares.



Ouh! qu'il est pas beau, le bossco! Et attention à la mano, car sinon, gros problèmes.

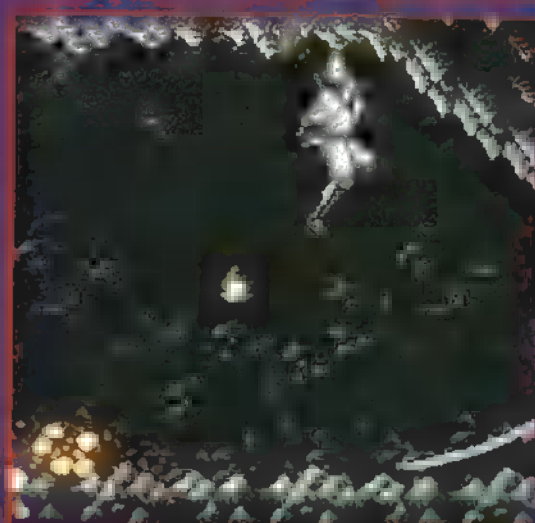
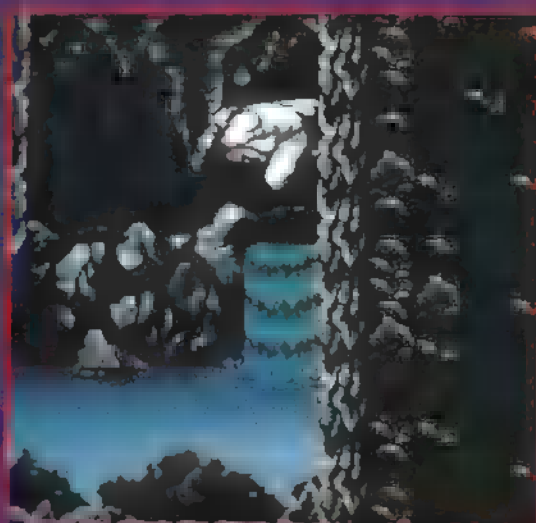
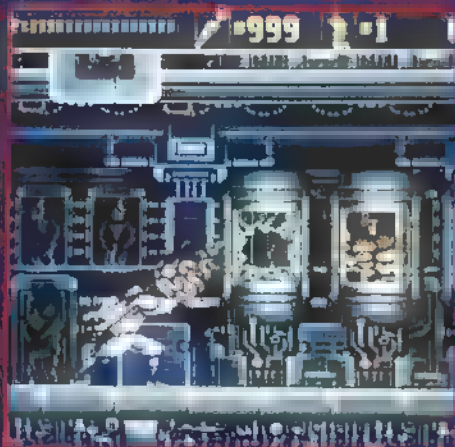


THE SUPER

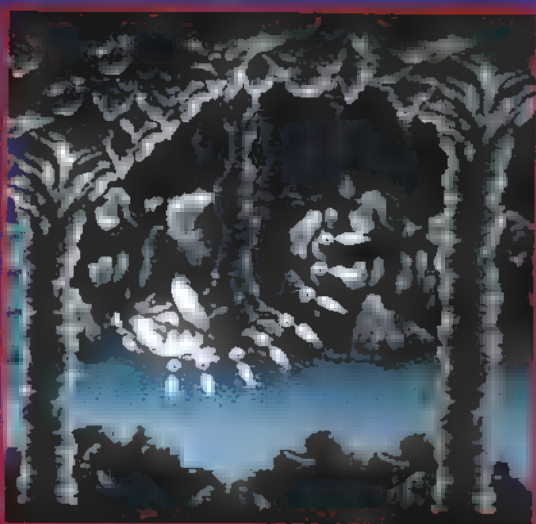
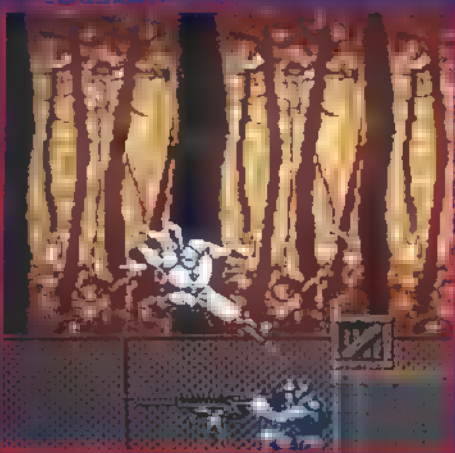
SHINOBI III

MEGADRI REVIEW

LE NINJA DANS SES ŒUVRES



Quelques nouvelles techniques de combat sont à présent disponibles. Mais, bien évidemment, elles ne sont pas faciles à réaliser, et, dans les premiers niveaux, un entraînement s'impose.



La forêt en flammes vous réserve de bien mauvaises surprises... Des fûts de pétrole qui explosent, des mines à tout va et des tireurs embusqués armés de grenades... Ça va chauffer!

AVIS

oui!



SPY

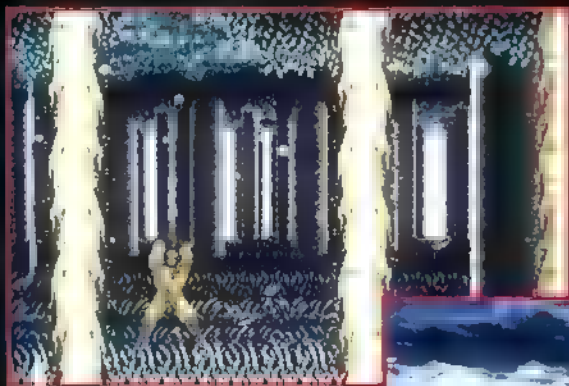
Techniquement, nous sommes en présence d'un soft qui tient toutes ses promesses. Les niveaux sont variés, leurs décors sont bien travaillés et les ennemis qu'on y rencontre sans cesse différents. Les petits "relookages" auxquels cette version a été soumise ne sont pas désagréables non plus, mais un effort aurait pu être apporté à la musique. Le personnage peut à présent courir, ce qui ne me permettra pas de dire

que le jeu est lent, et ses techniques de combat vous promettent des combinaisons exceptionnelles. Vous en voulez plus? Eh bien, apprenez que la découverte progressive des niveaux vous révélera bien des surprises, et que vous n'êtes pas près d'en voir la fin!

MEGADRI REVIEW

LES NINJUTSUS

J'ai saisi que vous voulez connaître la signification de "nin-jutsu". Les ninjutsus correspondent aux pouvoirs magiques auxquels vous aurez recours lors de votre périple. Quatre sont à votre disposition, mais vous ne pourrez en utiliser qu'un, une seule fois par round. Usez-en donc avec parcimonie, car les boss ne sont pas des tendres...



La magie du dragon détruit les personnages le moins résistants, mais elle ne se révèle pas très efficace contre les boss.

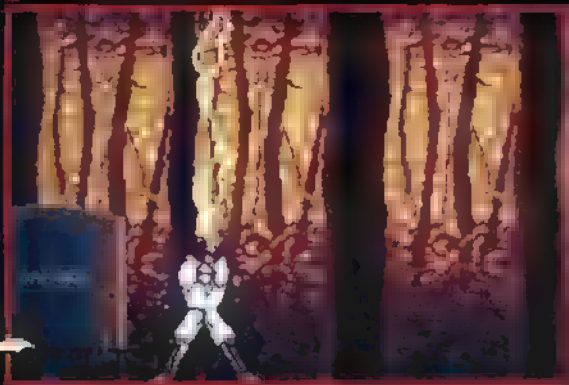


Le dédoublement vous permettra de sauter beaucoup plus haut et de vous déplacer plus rapidement. De loin la plus utile... surtout dans les derniers niveaux!

Première phase de la protection corporelle: une fois la foudre emmagasinée, un écran de protection entourera votre personnage.



Le pouvoir de l'explosion n'est à utiliser qu'en cas d'extrême urgence, car vous perdrez une vie à chaque utilisation.



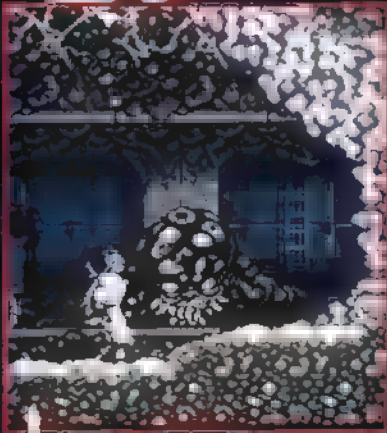
AVIS

oui, mais!



SAM

C'est vrai! Shinobi III est un soft vaste, ce sur plusieurs points. Les ennemis, l'action, les décors, tout est différent. Mais, pourtant, je ne suis pas aussi emballé que Spy. En y jouant, je me suis assez ennuyé. J'ai même fini par trouver ce jeu lassant. Pourquoi? J'ai simplement remarqué qu'il y avait sur tous les niveaux des séquences vides, sans action. De plus, il est dommage que les concepteurs n'aient pas trouvé de nouvelles magies. Heureusement, la réalisation technique est impeccable, et rattrape le tout. En somme, pour ceux qui connaissent les deux premiers Shinobi, je vous conseille d'acheter ce dernier volet uniquement si vous avez adoré les deux premiers. Pour ceux qui, en revanche, n'en ont aucun, pourquoi pas celui-ci?



Embarqué dans cette mélasse, il faudra tout faire pour que la cible n'atteigne pas votre frère personne.



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT.
PRIX: D

BEAT-THM-ALL
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 4
CONTINUE: 3

PRESENTATION 60%

A part quelques images du jeu et un écran-titre passables, rien de transcendant.

GRAPHISMES 87%

Couleurs un peu froides, mais graphismes bien travaillés.

ANIMATION 84%

Vous trouverez parfois un scrolling différentiel sur 6 niveaux.

MUSIQUE 60%

Les thèmes proposés collent à l'action, mais on se lasse vite...

BRUITAGES 73%

On reste dans le domaine du raisonnable... Sans plus!

DUREE DE VIE 87%

De très longues heures de jeu en perspective car, passé le dixième niveau, ça va devenir coton.

JOUABILITE 75%

On met du temps à s'adapter. Une fois en main, ça colle.

INTERET 89%

Cette suite est incontournable pour tous les passionnés du genre.



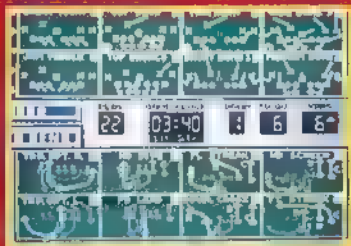
BRUTE EPAISSE OU FIN STRATEGIE?

Il faudra jongler habilement entre ces deux options si vous voulez avoir quelque chose à faire dans une partie de foot américain. Car avant même d'attaquer ou de défendre, il faudra d'éminents stratégies pour préparer votre tactique de jeu. Ensuite, place aux brutes pour mettre ces techniques en pratique!



Ce fouillis de signes cabalistiques vous expose les tactiques d'attaque que vous pourrez mettre en pratique une fois sur le terrain (comme vous jouez avec l'équipe des "provo", c'est la partie supérieure qu'il faut regarder).

Les techniques défensives (en haut toujours!). Faites attention car, une fois qu'une stratégie est décidée, tous vos joueurs vont agir comme vous l'avez indiqué.



AVIS

oui, mais!



SPY

Des différents jeux de foot américain auxquels j'ai eu le plaisir de jouer sur MD, je pense que celui-ci n'est pas le meilleur. Certes, les options sont complètes et les équipes proposées nombreuses. Mais les graphismes, les couleurs et les bruitages risquent de vite refroidir vos champions. De l'ambiance endiablée des parties de Joe Montana Football 93, il ne reste que trop peu de chose. Souvenez-vous de ces moments privilégiés où vous aviez vraiment l'impression d'être l'un des personnages présents sur le terrain. Ici, rien de similaire: vous jouez à un jeu vidéo, un point c'est tout. Le rêve est fini, plus de réelles sensations, nous sommes face à une cartouche et on y reste! C'est dommage, car l'option 4 joueurs promet d'être intéressante. Mais sans elle, je retourne à mon Joe Montana Football 93.



Les 4 joueurs à qui vous pouvez faire une passe s'affichent dans des cercles.



Insupportable les sons de zèle.

MEGADRIVE REVIEW

Après John Madden Football 92 (C+7, 94%), E.A. récidive dans les simulations de jeu de foot américain. Bill Walsh prendra-t-il le dessus sur son éminent collègue John Madden? Madden, Montana, et à présent Walsh... Mais qu'est-ce qu'ils ont de si particulier ces types-là pour que l'on associe leur nom à un jeu? Trêve de bla-bla, tout le monde aura compris que ces personnages sont LES références du foot américain. Le jeu qui exploite le dernier cité de ces braves messieurs ne semble pas apporter grand-chose de nouveau. Les options reprennent la forme et le contenu de celles proposées dans John Madden Football 92 et la vision du jeu est également la même. Toutefois, les tactiques ont été quelque peu gonflées: des six proposées dans JMF 92, vous en avez à présent seize (attaque et défense). Côté nouveautés, nous avons également noté la possibilité de jouer à quatre grâce au 4 Way Player Adaptor d'E.A. Mais l'adaptateur 4 joueurs n'étant pas disponible au moment où ces lignes furent écrites, nous avons dû faire sans! Quoi qu'il en soit, les parties sont toujours aussi prenantes. Un seul reproche: la lenteur de l'action risque d'en rebuter plus d'un...



ELECTRONIC ARTS/SEGA
PRIX: D
4 JOUEURS/SPORT

PRESENTATION 55%

Un écran titre très moyen et quelques options.

GRAPHISMES 71%

Sablonneux et trop peu précis pour ce type de jeu.

ANIMATION 67%

Scrolling du terrain correct, animations saccadées.

MUSIQUE 69%

Réservée aux phases intermédiaires.

BRUITAGES 65%

Effets sonores variés mais peu réussis.

DUREE DE VIE 78%

Seuls les passionnés apprécieront longtemps.

JOUABILITE 76%

La notice est indispensable.

INTERET 72%

Intéressant, mais il y a mieux dans le genre.

MEGADRIVE REVIEW

Les dieux sont de retour et ils ne sont pas contents! Après Populous et Powermonger, Two Tribes Populous II est le troisième jeu de Bullfrog à être adapté sur Megadrive.

Les hommes ne seront jamais des dieux et, cependant, sans les hommes, les dieux ne seraient rien. Cela peut sembler paradoxal mais c'est pourtant sur cette hypothèse que se base Two Tribes Populous II, un jeu de réflexion qui s'inspire de la mythologie grecque. Vous y jouez le rôle d'un dieu qui, pour exister, doit veiller au bien-être de ses adorateurs. Pour améliorer les conditions de vie de votre peuple et leur permettre de se développer, vous entrez en interaction avec le monde des mortels à l'aide de pouvoirs divins. Plus vous avez d'adorateurs et plus vos pouvoirs ("mana") sont grands. C'est donc un cercle vicieux: afin d'être plus fort, il faut aider vos adorateurs, qui deviendront de plus en plus nombreux et ainsi vous rendront encore plus puissant. Tout pourrait être pour le mieux dans le meilleur des mondes (comme l'aurait dit le philosophe Pangloss dans Candide), mais il y a dans l'univers de Populous II une autre tribu qui, évidemment, vénère un autre dieu. On retombe alors dans l'éternel schéma du conflit entre le Bien et le Mal. Fatalement, les deux peuples en pleine expansion se rencontrent et engagent alors une guerre sans pitié. Là encore, dieu, c'est-à-dire vous, doit entrer en scène. Suivant la somme de mana que vous aurez accumulée, vous pourrez déclencher des incendies, faire tomber le foudre, créer des volcans, provoquer des raz-de-marée ou des épidémies, créer différents champions qui mèneront pour vous des batailles sanglantes etc. But du jeu: détruire le peuple adverse afin de réduire la puissance de son dieu (qui, lui, ne se prive pas pour faire déferler sur votre peuple les pires fléaux), et ce jusqu'à l'extermination totale de votre adversaire.

AVIS

oui!

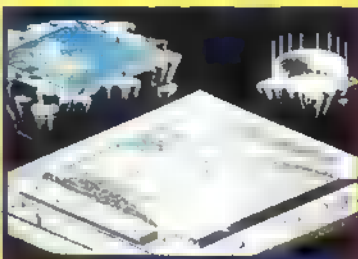


MARC

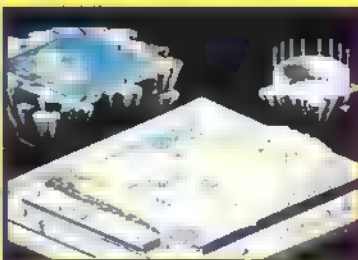
Alors, je trouve que Wiekien y va un peu fort. Même la plupart de ses critiques sont justifiées (surtout en ce qui concerne la musique), je m'amuse beaucoup en jouant à Populous II. C'est très marrant de voir ces petits énergumènes proliférer comme des fourmis, se faire la guerre. Et puis, les pouvoirs divins sont beaucoup plus développés que dans le premier Populous. Entre les colonnes de flammes, les orages, les volcans et les épidémies, on n'a pas le temps de s'ennuyer. Populous II peut sembler en apparence monotone mais, en fait, il se révèle complexe pour peu que l'on se donne la peine d'y jouer sérieusement. En fait, j'ai compris l'avis réservé de Wiekien: il ne devait pas supporter de voir tous ces nains souffrir comme des pauvres diables et se battre pour la gloire de leur dieu (c'est-à-dire moi!).

MODELER LA TERRE COMME DE L'ARGILE

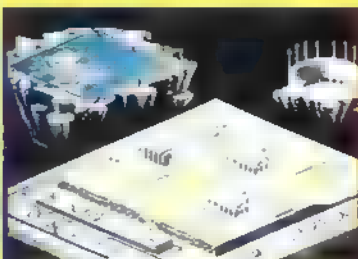
Votre principale tâche en tant que Dieu sera d'aménager le terrain afin que votre peuple se développe en toute tranquillité. Il faut aplanir au maximum le relief afin de lui permettre de construire de grands édifices. Le taux de reproduction est plus lent, mais cela vous confère des places fortes inestimables en cas de guerre.



En début de jeu, il n'y a que quelques montagnards.



Voici, cinq minutes et quelques coups de pelle plus tard, le même terrain aplané par la volonté divine. Déjà, on voit se dessiner les vallées et les plateaux.

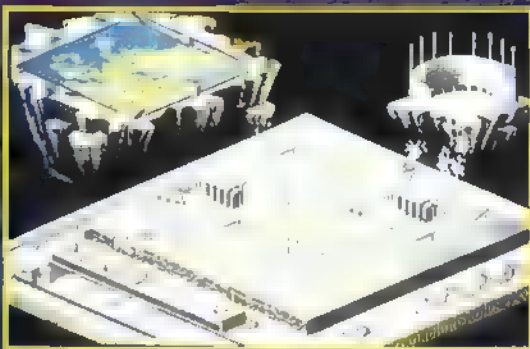


Voilà le résultat final. Les petits fanions sur les maisons représentent le niveau de population.

TWO TRIBES POPULOUS

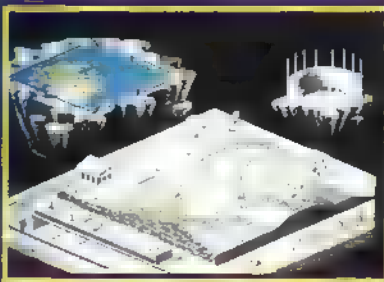
LA COLERE DE DIEU

Afin de réduire l'expansion du peuple ennemi (ainsi affaiblir le dieu adverse), vous disposez d'un grand nombre de "sortilèges" divins très destructeurs. Bien sûr, votre adversaire dispose des mêmes armes pour mettre la terre de vos adorateurs à feu et à sang. Voici quelques exemples.

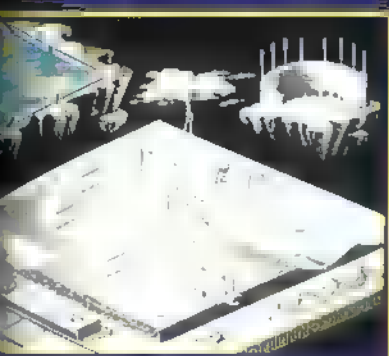


Très spectaculaires, les colonnes de flammes se déplacent au gré du vent, détruisant tout ce qui se trouve dans leur sillage.

Le personnage rouge coiffé d'un heaume au centre est un champion. Demi-dieu, c'est un seigneur de la guerre qui ravagera les contrées ennemies jusqu'à sa mort. Il existe plusieurs types de champion.

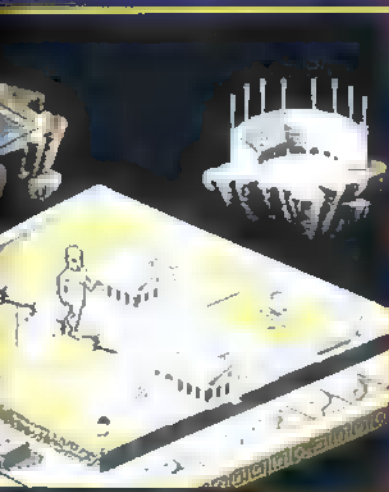


TRIBES POULOUS II



Les éclairs détruisent les demeures et rendent la terre rocailleuse, empêchant toute construction future sans aménagements préalables.

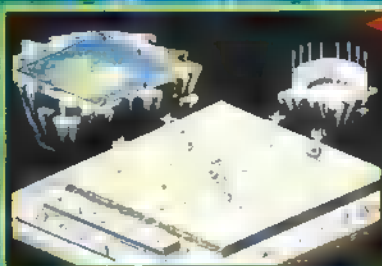
Ce colosse traverse en ligne droite toute la carte du monde, laissant derrière lui une crevasse qui engloutit tous ceux qui essayent de la franchir.



L'option plein écran est impressionnante, et néanmoins moins pratique que la vue normale. C'est toutefois un bon choix quand on se fait aider par l'ordinateur.



Lorsque le mana est au maximum, vous pouvez provoquer l'Armageddon. Les adorateurs deviendront alors en champions et viendront combattre au centre de l'écran. Les plus nombreux gagnent.



Il est possible de choisir l'effigie de votre dieu et de le spécialiser dans différents pouvoirs: feu, air...

AVIS

oui!

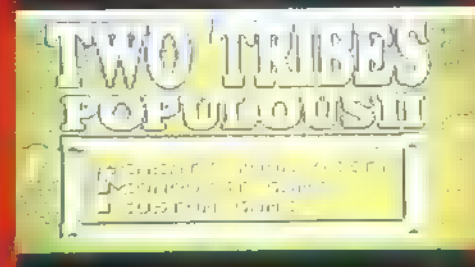


WIEKLEN

Bon, d'accord, ce jeu est sympa. On dirige ses petits bonshommes, ils construisent, se reproduisent, etc. avec beaucoup de bonne humeur. Mais plusieurs points laissent à désirer. Oh, les graphismes comme l'animation sont au-dessus de tout reproche. Mais l'option Computer Assist fait que, au bout de cinq minutes, on n'agit même plus: on passe son temps à regarder la console jouer toute seule.

De plus, et c'est peut-être encore plus grave, sur cette version, il n'y a aucune musique et les bruitages sont réduits à leur plus simple expression. Espérons que la version finale sera mieux sonorisée... Un jeu sympa, mais qui risque de devenir rapidement lassant.

MEGADRIE REVIEW



EDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT.
PRIX: D

REFLEXION
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: VARIABLE
CONTINUE: —

PRESENTATION 70%

La notice est claire et explicite.

GRAPHISMES 80%

La pâleur relative des graphismes est largement compensée par la finesse des décors.

ANIMATION 80%

Le scrolling est suffisamment rapide et fluide pour que le jeu soit agréable à jouer. Du bon boulot.

MUSIQUE 20%

Rien... Cartouche défectueuse ou programmeurs sourds?

BRUITAGES 70%

Trop rares pour combler le silence, mais heureusement de bonne qualité.

DUREE DE VIE 85%

Populous II vous captivera sûrement pendant longtemps, très longtemps.

JOUABILITE 78%

Une bonne gestion du joystick et de ses trois boutons permet de passer facilement de la carte aux options. Un peu lent.

INTERET 80%

Malgré quelques défauts de réalisation, Two Tribes Populous II est un bon jeu.

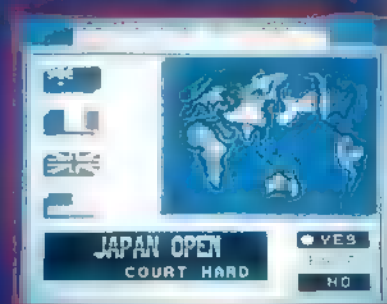
PC ENGINE REVIEW

Power Tennis est une simulation de tennis pour 1 à 4 joueurs (en mettant à contribution le quintupleur). Vous pourrez jouer en simple comme en double (messieurs ou mixte selon les cas) et même participer aux grands tournois mondiaux. Avant de commencer la partie, il faudra d'abord déterminer un certain nombre de points: choix du joueur parmi les 26 proposés (droitiers ou gauchers, hommes ou femmes, pratiquant des tennis variés: service volée, attaquant ou défenseur du fond du court, jeu équilibré) pour vous, votre éventuel coéquipier, les partenaires tenus par le programme; déplacement manuel ou automatique géré par l'ordinateur (parfait pour les débutants); choix de la surface (surface dure, herbe ou terre battue); enfin, nombre de sets gagnants. Le contrôle est d'une grande simplicité: les boutons I et II règlent la puissance du tir, le coup lui-même étant choisi automatiquement par le programme en fonction des circonstances et de votre mouvement. Après chaque match, une présentatrice annonce les résultats et détaille les statistiques. Une sauvegarde à 4 positions permet de progresser dans les tournois internationaux.



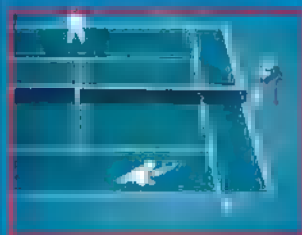
▲ Les options de jeu sont d'une bonne diversité: le contrôle automatique des déplacements est parfait pour les débutants et permet de se familiariser avec les différents coups.

Le World Tour vous fera participer à une série de tournois à travers le monde, en simple comme en double. La sauvegarde est automatique.

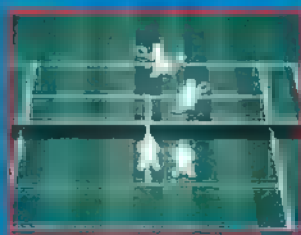


LES TECHNIQUES GAGNANTES

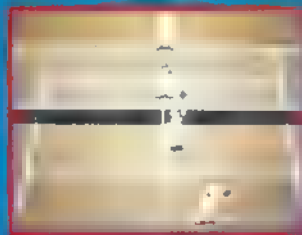
Chaque type de jeu a ses tactiques spécifiques et il faut les connaître pour l'emporter.



▲ Si la balle est un peu loin, le joueur va tenter tout de même de la rattraper, en se jetant en avant et en mettant un genou en terre.



▲ En double, il est préférable de se compléter, l'un au filet et l'autre au fond du court, mais on peut aussi opter pour une tactique plus agressive, comme ici.



▲ En double mixte, jouez de préférence sur la femme, moins apte à récupérer des smashes puissants.

AVIS

oui!



SPIRIT

Sans être exceptionnelle, Power Tennis est une cartouche très sympathique qui plaira à tous les amateurs de tennis et de sport en général. C'est d'ailleurs la seule cartouche à pouvoir se mesurer à Final Match Tennis (FMT, C+ n° 0), référence en la matière sur cette machine. Moins complet que ce dernier (pas de mode Entraînement en particulier), Power Tennis mise en revanche sur des digitalisations sonores et vocales marquant les différentes phases de jeu et apportant ainsi un grand réalisme. La jouabilité est aussi bonne que sur FMT, ce qui n'est pas peu dire. Power Tennis est aussi agréable à pratiquer seul qu'à deux, mais sa durée de vie est plus limitée en solitaire car les adversaires sont assez faciles à battre avec un peu d'entraînement. Un achat justifié cependant.



HUDSON S./GUILLEMOT
PRIX: D
T-4 JOUEURS/SPORT

PRESENTATION 75%

Options assez riches et partie de démonstration endiablée.

GRAPHISMES 78%

Joueurs correctement dessinés.

ANIMATION 76%

Mouvements des joueurs et scrolling fluides.

MUSIQUE 63%

Pas désagréable mais s'interrompt en cours de jeu.

BRUITAGES 85%

Bruitages de balle et digitalisations vocales.

DUREE DE VIE 83%

A deux, aucun problème.

JOUABILITE 83%

Simple et sans problème.

INTERET 83%

Un bon tennis qui a sa place dans votre ludothèque.

NOUVEAU !!
O U V E R T U R E D'UN
M A G A S I N D A N S L E
12^{EME}. ☎ 43.79.12.22

DES ECHANGES A PARTIR :
- DE 50F SUR SUPER NINTENDO
MEGADRIVE ET NEC.
- DE 100F SUR NEO GEO .

S U P E R F A M I C O M

DRAGON BALL Z N°2	589F	BATMAN RETURNS	479F
VALKEN	479F	F1 EXHAUST HEAT 2	479F
SLAM DUNK	539F	FINAL FIGHT 2	439F
F1 CIRCUS ■	589F	SONIC WINGS	589F
FAMILY TENNIS	539F	WORLD SOCCER	539F
AIR DIVER	539F	WORLD HEROES	649F
SOLSTICE 2	589F	ARCUS SPIRIT	589F
POP AND TWIN BEE	499F	PRINCE OF PERSIA	349F
AXELAY	349F	SOULBLADER	239F
STREET FIGHT. TURBO	649F	PRIME GOAL	539F

S U P E R N E S

DUNGEON MASTER	499F	B.O.B	479F
BULLS VS BLAZERS	449F	YOSHI'S COOKIE	449F
MARIO ALL STARS US	589F	STREET FIGHT. TURBO	629F
MORTAL KOMBAT	539F	BATTLETOADS	499F
JURASSIC PARK	539F	RUN SABER	539F
COOL SPOT	539F	JAMES POND 2	499F

A C C E S S O I R E S

ADAPTATEUR SECTEUR	129F	QUADRUPLEUR	299F
ADAPTATEUR FX UNIV.	99F	JOYPAD INFRA-ROUGE	399F

S U P E R F A M I C O M o c c a z

CONTRA 4 JAP	249F	NCAA BASKET US	349F
ROAD RUNNER JAP	249F	AXELAY JAP	299F
F1 EXHAUST HEAT JAP	299F	MAGIC SWORD JAP	299F
FATAL FURY JAP	399F	AREA 88 JAP	249F
GOEMON FIGHT JAP	349F	PRINCE OF PRESIA JAP	289F
BEST OF THE BEST US	349F	OPERATION LOGIC. JAP	399F
DRAGON'S LAIR US	349F	FZERO FR	249F
MARIO KART US	349F	STAR WARS FR	399F
ADDAM'S FAMILY 2 FR	349F	SKY MISSION FR	199F
BART'S NIGHTMARE US	299F	GHOULS AND GHOSTS	199F
STG US	299F	CASTLEVANIA 4 JAP	199F
MYSTIC QUEST US	349F	SMASH TV JAP	249F

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES :

- MEGADRIVE , MEGA CD .
- NEO GEO .
- SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .
- NEC .

PAIEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .

LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTIFS.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
 OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

P O W E R G A M E S

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS
 METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY
 RER : NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30
☎ : 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

M E G A D R I V E

JUNGLE STRIKE	389F	WORLD OF ILLUSION	JP	299F
SUNSET RIDERS US	299F	SHINOBI 3	JP	389F
BUBSY	389F	LAND STALKER	JP	389F
RISKY WOODS	329F	JURASSIC PARK	US	349F
SHINNING FORCE US	389F	GOLDEN AXE 3	JP	349F

M E G A C D

NIGHT STRIKER US	399F	RANMA 1/2 N°2	JP	449F
SEWER SHARK US	399F	FINAL FIGHT	JP	449F
LUNAR JP	399F	DENNIN ALESTE	JP	299F
SHILPHEED JP	499F	THUNDER STORM	JP	399F

A C C E S S O I R E S

MEGA CD PAL + 7 JEUX	2590F	ADAPTATEUR US	129F
ADAPTATEUR SECTEUR	129F	ADAPTATEUR JP	79F

N E O G E O

VIEW POINT	1690F
SUPER SIDEKICKS	1390F
WORLD HEROES ■	1450F
POP HUNTER	1450F
SAMURAI SHODUN	1450F
JOYSTICK	449F

N E C

NEC PC ENGINE GT	1490F
STREET FIGHTER 2'	579F
PC KID 3	429F
DUNGEON MASTER CD	429F
COTTON CD	429F
LORD OF THUNDER CD	449F

N E O G E O o c c a z

ART OF FIGHTING	949F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	399F
FATAL FURY	649F
EIGHT MAN	749F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
NAM 75	399F
LAST RESORT	999F
JOYJOY KID	499F
MEMORY CARD	149F

N E C o c c a z

CITY HUNTER	149F
RED ALERT CD	199F
KICK BOXING CD	249F
PC KID 2	199F
LOOM CD	299F
TIGER HELI	199F
NINJA GAIDEN	149F
GHOULS AND GHOSTS	149F
BOMBERMAN	149F
FINAL SOLDIER	149F
HELLFIRE CD	249F

B O N D E C O M M A N D E

À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

NOM :	PRENOM :	TEL :
ADRESSE :	CP :	VILLE :
PAIEMENT :	CHEQUE	MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : N°	DATE D'EXP: ./. .	

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

C-23

MEGADRIVE REVIEW

The Humans est en quelque sorte un Lemmings évolué. Vous allez diriger chacun des personnages d'une petite tribu afin de la mener à travers les différents niveaux. Les créateurs de Humans ont à l'origine conçu leur jeu pour la Lynx. Il est sorti sous le nom Dinolympics voici seulement quelques mois (C+ 18, noté 92%).

À l'origine, il y avait les ténèbres. Puis la lumière fut. Enfin, apparurent les premiers humains. Ceux-là n'étaient guère nombreux. Une douzaine tout au plus. Mais ils étaient solidaires et malins. C'est ainsi qu'ils découvrirent tour à tour la lance, le feu, la roue, la corde surprise divine, une sorte de chaman, doué de pouvoirs mystérieux. L'utilisation de ces différents objets ne s'est pas faite le jour au lendemain. Il a fallu de nombreux sacrifices humains pour contrôler parfaitement ces découvertes. L'évolution du monde était à ce prix. Armés de leur maigre savoir, les membres de la jeune tribu ont traversé des contrées arides, aux reliefs délicats et aux dinosaures avides de chair fraîche. Pour affronter tous ces dangers, ils ont dû se serrer les coudes et rester toujours solidaires. Un vrai travail d'équipe. Paradoxalement, une fois en possession de toutes leurs découvertes, leur vie devint un calvaire. Le feu, la lance, la roue offraient un plus grand nombre de possibilités d'action, mais les pièges devenaient du même coup singulièrement plus mortels. Et, comme cela ne suffisait pas, le temps jouait contre eux. Une vraie course contre la montre. Heureusement, le réservoir humain semblait intarissable, et ils purent recommencer jusqu'au bout. Aujourd'hui, nos irréductibles ancêtres reposent en paix entre ciel et terre. Grâce à leur courage, nous pouvons faire des barbecues, rouler à vélo, jouer à la corde à sauter, suivre les captivantes épreuves de lancer de javelot... Merci!



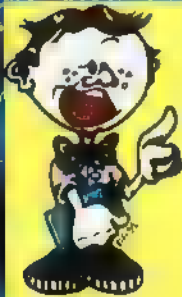
Au niveau 51, vous devez ramasser la torche avant de poursuivre votre quête. Seul problème: la faire passer de l'autre côté du rocher...



L'oiseau n'est pas un ennemi. Il vous aide à atteindre certaines plates-formes.

AVIS

oui!



AXEL

The Humans est un pur jeu d'action/réflexion. Souvent comparé à Lemmings, il est finalement assez différent du fameux hit. Le scénario, déjà, est une histoire avec un grand H, puisqu'il nous plonge au cœur de l'aventure glorieuse des premiers hommes. Ensuite, à la différence des rongeurs de Psygnosis, la tribu des Humans agit uniquement sur votre ordre. Enfin, chaque objet peut être utilisé de diverses façons. J'ai une légère préférence pour The

Humans, car les pièges sont très variés et il existe plusieurs façons de terminer un niveau. L'humour omniprésent est un élément essentiel, que l'on retrouve dans les animations des personnages comme dans les scènes intermédiaires. Cela dit, la difficulté est assez irrégulière. Les tableaux les plus élevés ne sont pas forcément les plus durs. J'ai enfin ressenti quelques difficultés à maîtriser pleinement les commandes, à cause des flèches de direction du paddle Megadrive, imprécises et trop lourdes à gérer. The Humans demeure cependant un excellent jeu qui vous fera rapidement perdre toute notion du temps.

LA VOIE DES AIRS

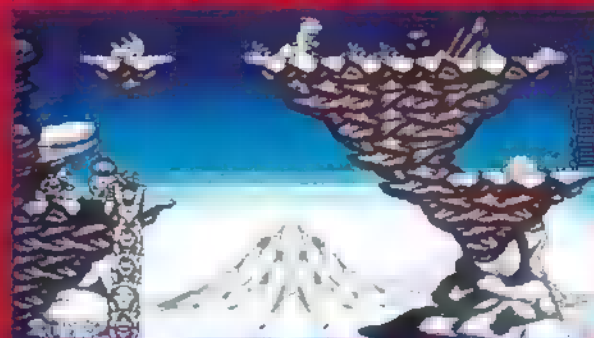
Il est des niveaux où le chemin le plus court est le plus facile. Ce tableau ne pose aucun problème si vous suivez les conseils ci-dessous.



Allez chercher la corde qui se trouve à droite de l'écran, en haut de l'échelle.



Ensuite, amenez toute la tribu à gauche de l'écran et faites-les grimper sur la première plate-forme.

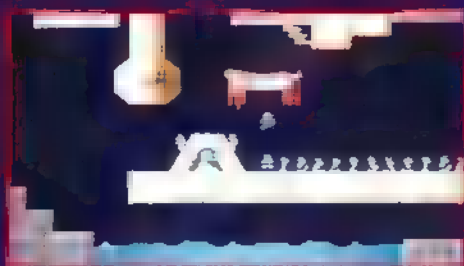


C'est sur la seconde plate-forme que se trouve le passage au niveau suivant.



THE HUMANS VS LEMMINGS

Les petites bêtes vertes de Psygnosis ont envahi toutes les consoles. Précurseur d'un genre nouveau, Lemmings a inspiré pas mal d'éditeurs. The Humans a mis un peu de Lemmings dans sa "mémoire". Mais ces produits sont assez différents et d'assez bonne qualité pour faire le sacrifice financier de se les offrir.



▲ Lemmings (MD), différent mais aussi intéressant.

LES DECOUVERTES

Au début, vous n'avez aucun objet en votre possession. Par la suite, vous découvrirez plusieurs objets qui vous aideront à progresser.



◀ La lance: elle permet de franchir les précipices. Elle sert aussi à se défendre et à tuer les dinosaures.

La torche: vous brûlerez les buissons et tiendrez en respect les animaux sauvages.



◀ La roue: vous pourrez dévaler les pentes et franchir les précipices. Elle a la même utilité que la lance.

La corde: elle va vous permettre de faire grimper sur les plus hautes plates-formes les membres de votre tribu.



◀ Le chaman est le sorcier du groupe. Il transforme un humain en objet, lance, torche, roue ou corde.

▲ La bestiole verte est un bébé dinosaure. Si vous le libérez, vous aurez droit à des remerciements.

AVIS

oui!



PETER

The Humans fait penser à Lemmings. Mais n'allez pas croire que ces deux titres sont identiques. The Humans est une sorte de Lemmings évolué. J'ai apprécié le fait que les personnages, même si on ne

les dirige que l'un après les autres, peuvent s'entraider en se passant des ustensiles. De plus, la difficulté s'accroît dès les premiers niveaux, et il faudra parfois faire bouger vos cellules grises durant des heures pour trouver la solution. La réalisation étant réussie, j'avoue avoir eu du plaisir à découvrir ce jeu de réflexion qui, à mon avis, et à l'instar de Lemmings, ne tardera pas à arriver sur d'autres consoles.

MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: AMETEK
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: AOUT
PRIX: D

REFLEXION
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION 82%

De nombreuses scènes intermédiaires humoristiques servent admirablement le scénario.

GRAPHISMES 70%

Les décors sont de qualité très moyenne.

ANIMATION 84%

L'humour est à la base des nombreuses animations. Les mouvements des personnages sont réalistes.

MUSIQUE 61%

Un simple accompagnement de percussions entre chaque tableau. Pas terrible...

BRUITAGES 57%

Quelques bruitages composent la bande sonore. C'est peu.

DUREE DE VIE 86%

Plus de 50 tableaux, plus ou moins difficiles. Avec ses trois niveaux de difficulté, vous en aurez pour votre argent.

JOUABILITE 74%

Le paddle répond difficilement à certaines actions précises. Les trois boutons sont utilisés. Au début, on s'y perd un peu.

INTERET 84%

The Humans est original. La découverte progressive des objets rend la partie évolutive.

SUPER NINTENDO REVIEW

WWF Royal Rumble est un jeu de catch américain qui s'inspire directement des matchs WWF made in USA que l'on peut admirer sur Canal+. Une bonne cartouche, mais qui n'apporte pratiquement aucune nouveauté par rapport à son concurrent direct, Super Wrestle Mania (C+ 13).

Personnellement, je ne suis pas un inconditionnel du catch américain. Mais je dois bien avouer que regarder WWF de temps en temps sur Canal+ est très rigolo. Dans WWF Royal Rumble sur Super Nintendo, vous retrouverez tous les célèbres catcheurs (même les plus débiles). Il est assez jouissif, quand on a la carrure d'une serpilière, de défoncer le crâne d'un paquet de muscles huilés aux dents aussi blanches qu'un évier décapé à la soude caustique. Et le jeu ne se limite pas à un simple combat. Les options du début vous permettent de choisir un affrontement entre deux, quatre ou six joueurs. Pour le combat à quatre et six joueurs en mode Normal, sachez que vous pouvez diriger tous les catcheurs de votre équipe (les uns après les autres évidemment). Vous pourrez alors vous sortir d'une situation difficile, en faisant rentrer un deuxième joueur sur le ring. En mode Royal, Royal Rumble très exactement, le combat six joueurs est assez impressionnant. En effet, six des meilleurs catcheurs (dont vous) rentrent simultanément sur le ring et se massacrent mutuellement pour votre plus grande joie. Le jeu comporte toute une panoplie de coups dits "légaux", il n'en est pas moins pourvu de coups "illégaux": par exemple, la fourchette dans les yeux ou l'étranglement par derrière... Heureusement que vous restez à l'extérieur de l'écran!

WWF ROYAL RUMBLE

Après avoir mis votre adversaire à terre à coups violents dans un coin du ring, montez sur la troisième corde et jetez-vous sur lui.

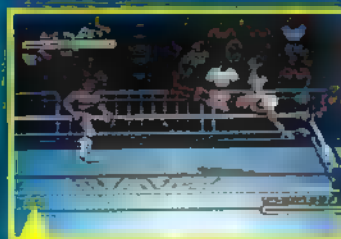


DES PRISES D'ENFER

Des prises vraiment spectaculaires sont disponibles. Tâchez de vous en servir pendant les enchaînements. Ces derniers seront très efficaces.



Autre prise: le catcheur de droite s'élance dans les cordes, rebondit et vient écraser son "malheureux" adversaire.



Un bon coup de pied jeté. Là aussi, il a fallu rebondir dans les cordes pour donner plus de violence à l'attaque.



AVIS

oui, mais!



PETER

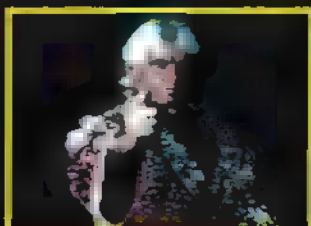
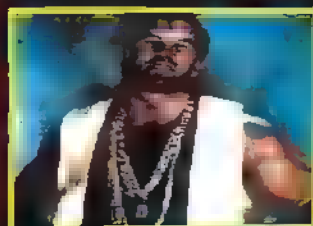
A première vue, WWF Royal Rumble est un soft qui ne manque pas de saveur. J'ai d'ailleurs éprouvé un grand plaisir en mettant la patée à Spy qui hurlait partout qu'il était une bête de catch. Le nombre de coups disponibles étant important, les premières parties sont très surprenantes. De plus, puisque les coups en traître sont autorisés, il arrivera souvent qu'un adversaire vous brise une chaise sur la figure ou qu'il vous balance par-dessus les cordes du

ring. La notice vous offre gracieusement un tableau récapitulatif des coups possibles et des techniques spéciales pour se sortir des situations désespérées. Essayez donc d'apprendre les coups et les enchaînements par cœur. Quant à la réalisation, elle est plutôt réussie. Un seul regret: sachez qu'un jeu de catch n'a pas une durée de vie illimitée, surtout pour les joueurs qui ne sont pas amateurs de ce genre de cartouche.

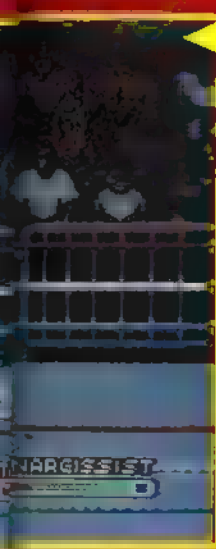
WWF ROYAL RUMBLE VS SUPER WRESTLE MANIA

Super Wrestle Mania (également sur SNIN) a été testé dans le C+ 13 (80%). Ces deux titres sont pratiquement identiques. WWF R. R. l'emporte avec un seul petit avantage: une jouabilité légèrement meilleure. Pour être plus précis, il s'agit d'une animation un tout petit peu plus rapide, avec des joueurs plus facilement contrôlables au niveau des enchaînements de coups. Bref, il s'agit presque du même jeu, avec un petit lifting en plus.

LAISSEZ VOTRE MONSTRE AU BE



WRESTLING ROYAL RUMBLE



Souvent, vous devrez faire face à une empoignée, épreuve de force, avec votre adversaire. Le but est de presser les boutons L et R, l'un après l'autre, le plus rapidement possible. C'est à celui qui saura faire cette manipulation avec le plus de dextérité que reviendra la victoire.

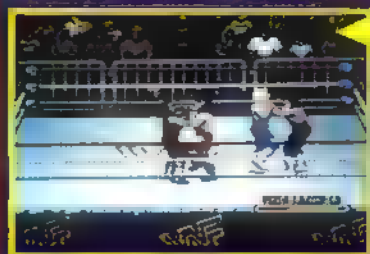


A la dernière microseconde, votre adversaire, que vous aviez collé au sol, se ressaisit et se dégage avec une facilité déconcertante.

CHACUN SON TOUR !

Pendant les doubles ou les Royal Rumble (lorsque tous les catcheurs sont ensemble sur le ring), vous aurez droit à des parties sanglantes. Vous n'aurez que l'embarras du choix. Votre but sera de mettre au tapis tous les participants.

Ici, c'est la mégabaston ! Tout le monde se rue sur tout le monde. Bonjour pour y comprendre quoi que ce soit !



Pas de pitié pour les faibles. Débrouillez-vous pour vous dégagez facilement de ce genre de situation.

AVIS

oui !



SPY

Bête de catch je suis, bête de catch je resterai... Et ce n'est pas un petit gringalet comme Peter (c'est comme ça qu'il s'appelle le p'tit avorton ?) qui va m'apprendre la différence entre une manchette et une planchette japonaise... Non mais alors ! Et je me dois de préciser que casser une chaise sur la tête d'un testeur qui est en train d'apprécier la fluidité de l'animation et la finesse des graphismes n'est pas du meilleur goût... Mais bon passons. Pour revenir au jeu, je ne peux pas nier que je me suis amusé comme un fou. Les débuts furent délicats, mais une fois que vous avez les différentes prises bien en main, la jouabilité devient excellente et le fun n'est pas en reste... Les possibilités offertes par le jeu vous assurent des combats mémorables et une durée de vie raisonnable... Mais le clou du spectacle sera sans conteste le Royal Rumble, dans lequel près de six joueurs (seuls deux des six seront "humains") viendront s'affronter sur le ring... Ça ne s'appelle pas Royal Rumble pour rien !

SUPER NINTENDO REVIEW



EDITEUR : NINTENDO
DISTRIBUTEUR : LJN
DISPONIBILITE : AOUT
PRIX : F

SPORT
2 JOUEURS
CONTROLE : BON
DIFFICULTE : VARIABLE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 10
CONTINUE : —

PRESENTATION 83%

Une suite d'images digits et pas mal d'options.

GRAPHISMES 80%

Pas extraordinaires mais assez précis.

ANIMATION 82%

C'est rapide, et les personnages possèdent une multitude d'attitudes différentes.

MUSIQUE 75%

C'est banal et plutôt limité.

BRUITAGES 82%

Des "rahi" et des "uhi" digitalisés qui donnent un réalisme appréciable.

DUREE DE VIE 68%

Les premières parties seront très amusantes, surtout si vous jouez à deux. Après, cela dépend de vos goûts.

JOUABILITE 86%

Pas de problème. C'est vraiment très fun.

INTERET 81%

Cette note s'adresse aux fans de ce "sport". Quant aux autres, quelques parties suffiront pour les lasser.

LAIRE!

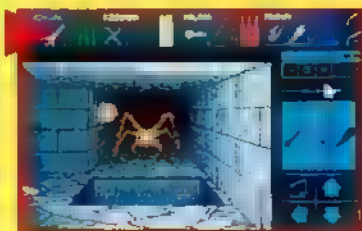


PCE CD-ROM REVIEW

TECHNIQUES DE COMBAT

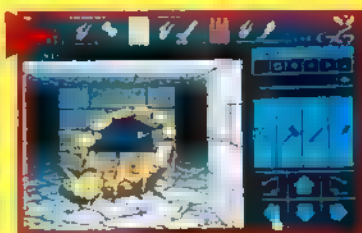
Arcs, shurikens, masses d'armes, haches ou vortals, à vous de choisir (ou plutôt à vous de trouver!). Mais nous savons tous que la frappe brute n'est pas toujours suffisante, ■ que la magie est indispensable. Le système d'utilisation de cette dernière est d'ailleurs particulièrement bien pensé, car ce sont des runes que vous allez tirer tout votre pouvoir.

La boule de feu restera l'arme de prédilection du magicien débutant, mais attention au rayon d'action, jeune Théron.



Seuls les deux personnages au contact pourront porter une estocade. Les deux autres devront se contenter d'armes de jet ou de sortilèges.

Nous avons passé en revue la magie, la maîtrise des armes, ou encore l'utilisation des décors. Chapitre suivant... ■ FUITE!



AVIS

oui!



SPY

Il aura fallu attendre trois ans avant qu'une conversion sur console du célèbre DM soit disponible. Trois ans, c'est long, et de nombreux autres softs ont pris le dessus sur ce monument ludique. Mais qu'à cela ne tienne, la magie est toujours intacte et l'apport de nouveaux bruitages, via le CD, vous plonge dans une ambiance sonore encore plus diabolique. Les nostalgiques retrouveront avec plaisir le système de gestion des personnages et des sortilèges, mais on regrette ce petit utilitaire que nous avons coutume de dénommer souris. Dommage également que les scénaristes ne nous aient pas concocté une quête un petit peu plus conséquente, car on vient trop vite à bout de ces quelques niveaux, si labyrinthiques soient-ils! De toute façon, on se laisse prendre au jeu et, une fois embarqué dans ce tableau de maître, les "ombres" n'auront plus qu'à bien se tenir.

Theron's Quest Dungeon master

Dans la famille "jeu-culte", je voudrais les versions ST et Amiga de *Dungeon Master*. C'est en effet de la micro que nous vient ce jeu d'aventure incontournable qui bouleversa toute notre approche du jeu de rôle sur ordinateur... L'action en temps réel était née!

Poufendeurs de liches, exterminateurs de trolls, sorciers du troisième plan mais, surtout! possesseurs de CD-Rom NEC, il est temps pour vous d'oublier les quelques jeux de rôle auxquels vous avez pu avoir le plaisir de participer. Car, sorti tout droit de la ludothèque micro, le légendaire *Dungeon Master* est enfin disponible sur votre console. Mais toutefois, prenez garde, car la version présentée diffère quelque peu du DM que vous aviez pu contempler sur ST, Amiga ou PC. En effet, des trente personnages que vous pouviez choisir il n'en reste plus que huit, et l'équipe que vous constituerez au départ devra être modifiée à chaque fois que vous finirez un des six donjons. Inconvénient d'une telle méthode: les personnages ne gagneront pas en expérience d'un donjon à l'autre et leurs trésors ne pourront pas non plus être conservés.

En ce qui concerne la gestion du jeu, pas de grands changements: vous dirigerez quatre personnages, dont trois choisis, qu'il faudra nourrir, habiller et armer tout au long de labyrinthes infestés de pièges diaboliques et de monstres errants.



La gestion de votre personnage est d'une simplicité déconcertante. Mais n'oubliez pas un point important: plus vous êtes chargé et plus vos déplacements sont ralentis.



Voici votre feuille de route. Vous devrez terminer les six premiers donjons pour pouvoir entrer dans la Demon's Gate.

Theron's Quest

► NEW GAME
LOAD GAME

SOFTWARE REVEREND INC. / FTL GAMES
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

HUDSON/TTI

PRIX : E

1 JOUEUR/ROLE

PRESENTATION 89%

L'intro est remarquable, la notice indispensable.

GRAPHISMES 69%

Les décors sont pauvres, sans parler des ennemis.

ANIMATION 72%

La technique est dépassée, mais on s'y fait.

MUSIQUE 90%

De ■ grande musique pour un grand jeu...

BRUITAGES 90%

Des bruitages d'un grand réalisme.

DUREE DE VIE 68%

Tout dépend de votre niveau...

JOUABILITE 70%

Avec un pad, c'est un peu lent.

INTERET 85%

Un jeu de qualité mais trop facile pour les connaisseurs.



NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX NEUFS

MOINS CHERS

CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK

PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 79F ACTION REPLAY PRO 395F
CABLE D'EXTENSION MANETTE 39F CONTROL PAD DYNA 1 95F

TOP 10

Star Wing	415 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Astérix	345 F
Tiny Toon	395 F
Alien 3	345 F
Bubsy	445 F
Fatal Fury	445 F
Bulls vs Blazers	395 F
Super Star Wars	415 F
Fighting Spirit	395 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Fatal Fury	445 F	Tecmo NBA Basket	445 F
Star Fox	445 F	Mario Paint	385 F
WWF Royal Rumble	495 F	Blues Brothers	395 F
Batman Return's	395 F	Super Mario Kart	385 F
Brawl Brother	395 F	BOB	345 F
Lost Viking	395 F	Robocod	395 F
Pocky and Rocky	395 F	Super Kick Off	295 F
Spiderman vs X Men	345 F	Super Ghouls'n Ghosts	295 F
Kawasaki Caribbean	295 F	Yoshi's Cookie	395 F
Final Fight 2	445 F	Battletoads	395 F

Mechwarrior	345 F	Super Mario 4	395 F
Mystical Ninja	395 F	Super Ninja Boy	345 F
NCAA Basketball	395 F	Super Soccer Champ.	395 F
NHLPA Hockey 93	395 F	Super SWIV	345 F
Out of This World	295 F	Tazmania	345 F
PGA Tour Golf	345 F	Terminator	345 F
Populous	295 F	The Chessmaster	395 F
Power Monger	395 F	The Simpsons	345 F
Power Moves	345 F	Tom and Jerry	395 F
Push over	345 F	Toys	245 F
Shadow Run	395 F	Turtles Ninja 4	395 F
Sim City	395 F	Vegas Stakes	395 F
Street Combat	345 F	World Class Rugby	395 F
Streetfighter 2	495 F	WWF Wrestlemania	395 F

All Star Challenge	395 F
Amazing Tennis	395 F
Best of Best Karate	345 F
Cool World	345 F
Cybernator	395 F
Desert Strike	395 F
F15 Strike Eagle	395 F
Final Fantasy 2	395 F
Legend of Zelda	375 F
Lemmings	395 F
Magical Quest	395 F
Mario Missing	395 F

GAMEBOY

TOP 10

Astérix	225 F
Super Marioland 2	225 F
Kirby's Dream Land	195 F
Top Rank Tennis	149 F
Tiny Toon	225 F
Super Marioland	195 F
Ferrari Grand Prix	225 F
NBA Challenge N2	195 F
Star Wars	225 F
Looney Tunes	225 F

4 in 1 Fun Pack	225 F
Alien 3	195 F
Alley Way	195 F
Battletoads 2	225 F
BC Kid	225 F
Best of Best Karate	225 F
Blades of Steel	225 F
Blues Brothers	225 F
Empire Strike Back	225 F

OUVERT
DE 9h à 19h
DU LUNDI
AU SAMEDI

LIGHT MASTER 75F
(Aggrandit l'image du gameboy et l'écran)
ACTION REPLAY PRO 295F

F15 Strike Eagle	225 F	Spiderman 3	225 F
Joe and Mac	225 F	Star Trek Next Gener.	225 F
Lemmings	195 F	Super Kick Off	125 F
Megaman 3	225 F	T2 Arcade Game	195 F
Mickey Dg Chase	225 F	Titus the Fox	225 F
Populous	225 F	Tom and Jerry	225 F
Prince of Persia	225 F	Track and Field	225 F
Robin Hood	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
Simpson's n2	145 F	WWF Superstars 2	225 F
Spiderman 2	195 F	Yoshi's Cookie	149 F

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

MEGADRIVE

FRANÇAISE

L'ACTION REPLAY PRO 395F
CONTROL PAD PRO 2 95F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Global Gladiator	345 F	Alien 3	245 F
King of Monsters	345 F	Galahad	195 F
Mutant League Foot	345 F	EX Mutants	195 F
European Club Soccer	345 F	Gynoug	145 F
Another World	345 F	Captain Planet	145 F
Greendog	245 F	Atomic Runner	145 F
Indy Last Crusade	245 F	Micro Machines	345 F
Strider 2	345 F	Superman	345 F
Rolo Rescue	245 F	Thunderforce IV	245 F
Ball Jacks	345 F	Chester Cheetah	195 F

All Star Challenge	345 F	Ecco le Dauphin	345 F
Andre Agassi	395 F	Grand Slam	345 F
Batman Returns	245 F	Leaderboard	245 F
Batman to Joker	245 F	Lemmings	345 F
Battle Toads	345 F	LHX Attack Chopper	245 F
Blast Master	395 F	Lotus Turbo Challenge	345 F
Captain America	345 F	Megalomania	345 F
Championship Bowl	395 F	Mickey & Donald	345 F
Chuck Rock	245 F	Mohamed Ali Box.	345 F
Desert Strike	345 F	NHLPA Hockey 93	345 F
Double Dragon 3	345 F	Olympic Gold	345 F
Dragon's Fury	345 F	PGA Tour Golf 2	345 F

TOP 10

Flashback	345 F
Strike	345 F
Too Spot	345 F
Fatal Fury	345 F
Amazing Techni	395 F
Tiny Toon	345 F
Bulls vs Blazer	345 F
Senna Grand Prix	345 F
Turtles Ninja	345 F
Bubsy	345 F

Power Monger	245 F
Road Rash 2	345 F
Side Pocket	345 F
Sonic 2	345 F
Street of Rage 2	345 F
Summer Challenge	345 F
Sunset Riders	345 F
Super Kick Off	345 F
Talespin	345 F
Tazmania	345 F
Tecmo World Cup Soc.	395 F
Toys	395 F

GAMEGEAR

TOP 10

Mickey Mouse 2	245 F
Sonic 2	245 F
Global Gladiator	245 F
Tom and Jerry	245 F
Senna Grand Prix	245 F
Street of Rage	225 F
Wimbledon Tennis	245 F
Out Run Europa	225 F
Prince of Persia	225 F
Super Kick Off	245 F

BIG WINDOW 99F
Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR 89F

Alien 3	225 F	Ninja Gaiden	225 F
Ariel the Little	245 F	Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F	Spiderman 2	225 F
Chakan	245 F	Super of Road	225 F
Chessmaster	145 F	Talespin	245 F
Crash Dummies	225 F	Tazmania	245 F
Defender of the Oasis	295 F	Terminator	245 F
Indy Last Crus.	225 F	The Simpsons	225 F
Lemmings	245 F	WWF Cage	225 F

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

02:33 002 018 00100

Cette transformation vous rendra très puissant, de quoi vaincre plus facilement vos ennemis.

INTERET

54%

Un jeu réservé aux moins de douze ans! Pour les autres, à éviter...

SUPER NINTENDO REVIEW

Notre brave Super Widget est un apprenti Gardien du monde. Après de multiples épreuves, il va pouvoir mettre en pratique toutes ses connaissances pour devenir Super-Gardien du monde! Votre tâche ne sera pas de tout repos... Heureusement, l'un de vos amis, Mega-Brain, viendra vous porter secours. Pour mener à bien votre première mission, vous devrez parcourir moult planètes et territoires. La seconde consiste à atteindre au plus vite la Nébuleuse de la Tête de Cheval pour y éliminer un terrible ennemi... Après une brève introduction, vous êtes lancé dans le jeu, et, très rapidement, différents bonus s'offrent à vous. Ils vous servent souvent de protections (sans armure, Super Widget meurt au premier contact) mais aussi d'armes contre vos rivaux. Selon les bonus que vous prendrez (ils sont représentés par des capsules), vos aptitudes et vos capacités physiques changeront. Vous pourrez, par exemple, voler, nager, être plus rapide, avoir des armes plus puissantes, etc. Le joueur évolue dans de multiples lieux: dans l'eau, dans l'air, sur terre et même dans l'espace, où il sera d'ailleurs confronté à l'apesanteur! Le jeu est divisé en douze niveaux, eux-mêmes composés de trois sous-niveaux. Heureusement, grâce à un système de mots de passe, vous n'aurez pas à refaire tous les tableaux en cas d'échec. Avant chaque boss de fin de niveau, différents bonus vous seront, là encore, gracieusement offerts. A vous de choisir ceux qui conviennent le mieux à chaque combat.

Regardez bien, au-dessus du ressort... Vous venez de découvrir un bonus de protection très utile...



Le premier boss du jeu... Pour le vaincre, il suffit de sauter par-dessus le projectile, puis d'attendre que l'ennemi saute à son tour pour foncer de l'autre côté de l'écran.



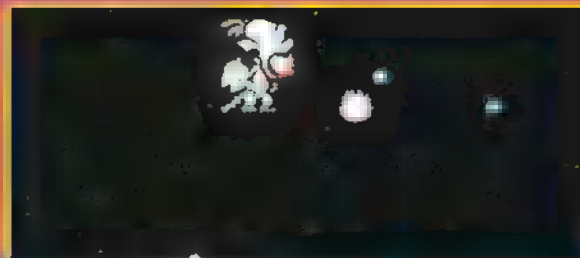
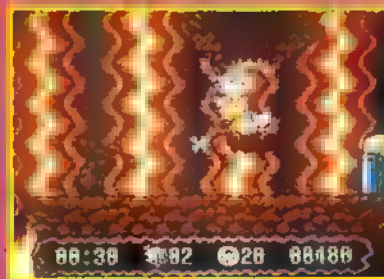
LES TRANSFORMATIONS DE WIDGET

Grâce à différents bonus, vous allez pouvoir modifier les conditions physiques de votre héros. But de la manœuvre: réagir de manière adéquate à toutes les situations proposées. Voici quelques-unes de ces transformations.

Ici, vous êtes invincible. Un bonus qui vaut de l'or.



Au menu ce soir, du canard à l'orange. De quoi foncer encore plus vite que d'habitude.



Voici votre feuille de route. Vous devrez terminer les six premiers donjons pour pouvoir entrer dans la Demon's Gate.

JOUABILITE

Avec un pad, c'est un peu

INTERET

Un jeu de qualité mais trop



Petite séquence d'intro... Ces deux personnes vous expliqueront le but de votre périlleuse mission.

AVIS

oui, mais!



Voyons, voyons, je ne vais pas être aussi dur que Switch... mais presque! Super Widget n'est pas un jeu de plates-formes exceptionnel, loin de là. Les graphismes sont quelque peu simplistes et ne comportent que peu de détails et de couleurs. L'idée des transformations est intéressante, mais trop mal intégrée. Et les musiques de personnages et de monstres sont un petit utilitaire que nous avons coutume de dénommer souris. Dommage également que les scénaristes ne nous aient pas concocté une quête un petit peu plus conséquente, car on vient trop vite à bout de ces quelques niveaux, si labyrinthiques soient-ils! De toute façon, on se laisse prendre au jeu et, une fois embarqué dans ce tableau de maître, les "ombres" n'auront plus qu'à bien se tenir.



AVIS

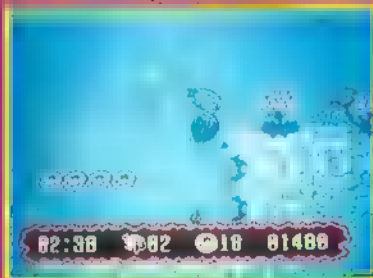
non!



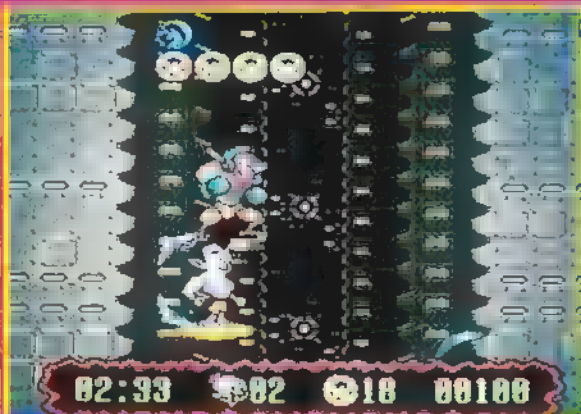
SWITCH

Alors là, non, il ne faut pas abuser! Quand je pense à tous les bons jeux sortis récemment sur cette machine, je le clame haut et fort, c'est clair, net et précis: ce jeu est nul! Les graphismes sont banals, les décors peu détaillés, et à leur vue je m'écrie: "Au secours, Ze Killer!" Je sais bien que ce jeu s'adresse à un public jeune, mais ce n'est pas une raison! Le scénario s'inspire d'une série télévisée, le personnage est bidon, la maniabilité change constamment à cause des différents bonus obtenus. La bande-son est presque tout le temps la même et, en plus, elle "prend la tête". Les sprites sont aussi grands que des nains de jardin, et dès qu'il y en a trois ça, ralentit horriblement. Dommage pour lui, ce jeu comporte trop de défauts. La question que l'on peut se poser est: y aura-t-il une suite à Super Widget? Ça serait un comble!

Cette transformation vous permet tout simplement de nager dans les profondeurs de l'océan.



Transformé ainsi, vous serez plus rapide et plus résistant.



Cette transformation vous rendra très puissant, de quoi vaincre plus facilement vos ennemis.

SUPER NINTENDO REVIEW



ÉDITEUR: ATLUS
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: SEPT.
PRIX: €

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: 3

PRÉSENTATION 58%

L'intro vous présente le faciès débile de Super Widget, sans grand intérêt...

GRAPHISMES 67%

Un peu pauvres en détails mais pas désagréables et assez colorés.

ANIMATION 52%

Scrolling multidirectionnel saccadé, ralentissements... Le sprite n'est pas bien animé.

MUSIQUE 50%

Elles diffèrent peu et sont vite saoulantes.

BRUITAGES 59%

Ils sont nombreux et presque amusants, mais trop discrets, dommage...

DURÉE DE VIE 40%

Si vous avez plus de douze ans et un brin de patience, vous le terminerez en deux heures. Sinon, deux jours au maximum!

JOUABILITÉ 70%

Dans l'ensemble, cela reste correct.

INTÉRÊT 54%

Un jeu réservé aux moins de douze ans! Pour les autres, à éviter...

MICRO KID'S

avec TILT et
CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

**Grand concours
de création graphique
A vos pinceaux,
à vos souris !**

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut
patronnage du
**MINISTRE DE L'EDUCATION
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,**
**MICRO KID'S lance un grand concours de
création graphique, en collaboration avec
TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en
lice : les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront
travailler sur tous supports, les « seniors » (à
partir de 16 ans) devront absolument propo-
ser des créations assistées par ordinateur.**



LE DIMANCHÉ

SUR

**France
3**

**Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.**

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en co

TILT
MICROLOISIRS

CONSOLES +

OUR FRANCE 3 CONSOLES +

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



A 9 H 50

Tout
sur l'actualité
consoles et micros, des
reportages, des interviews,
ainsi que le match des cham-
pions, le fanzine de la semaine,
des démos, et les mascottes sélec-
tionnées pour le grand concours de
création graphique. Vous y retrou-
verez les plus célèbres program-
meurs, graphistes, scénaristes et
journalistes de l'univers !



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S,
renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia,
75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville : ☎

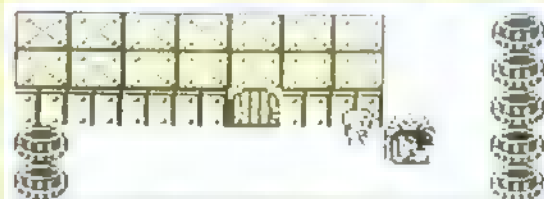
Machine :

GAME BOY REVIEW

Mystic Quest est tout simplement la version française d'une fabuleuse quête portant le titre original de Final Fantasy Adventure, connue de tous les amateurs de longues et périlleuses... aventures. L'histoire de Mystic Quest n'est pas des plus simples. Alors, écoutez bien, car je ne vais pas vous la répéter deux fois. Imaginez que le mont Illusia surplombe les nuages et que l'arbre de Mana se trouve à son sommet. Imaginez également qu'il jaillit des racines de l'arbre Mana une eau qui purifie les esprits. Imaginez enfin que, lorsque cet arbre est contaminé par une influence maléfique, l'eau jaillissant de ses racines se teinte de malice et incite alors les hommes au Mal. Vous voyez d'ici le problème: il faut éviter à tout prix qu'un humain n'approche cet arbre maudit. Malheureusement, l'empereur de Vandole y est déjà parvenu et a acquis, en touchant l'arbre de Mana, un immense pouvoir qui lui a permis de réduire les hommes en esclavage. Mais les gardiens de l'arbre, les chevaliers de Gemme, alliés à la famille Mana, serviteurs de l'arbre, ramenèrent la paix sur le monde après une longue et rude bataille. Hélas! trois fois hélas! ce ne fut qu'un répit de courte durée... L'empire du Glaive, dirigé par le roi Noir et son sorcier Julius, s'apprête à mettre la main à son tour sur les pouvoirs de l'arbre de Mana. Et c'est là que le drame se noue! Vous, courageux guerrier, entrez dans la danse. Alors que vous êtes réduit à l'esclavage et condamné à combattre tous les jours des monstres abominables pour survivre, vous vous décidez à partir à la recherche des chevaliers de Gemme pour les avertir du grand danger qui menace l'arbre de Mana et, donc, le monde entier.

Mystic

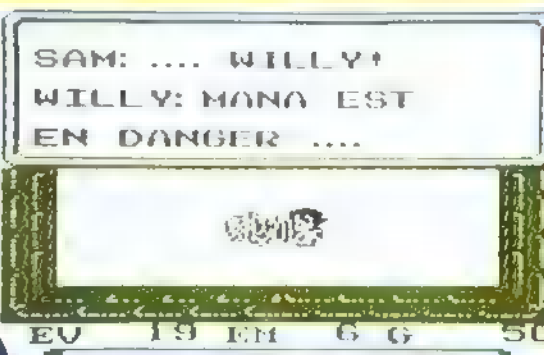
UNE SEQUENCE DU JEU



Vous apprenez que la fille qui vous accompagnait jusqu'à présent est retenue prisonnière dans une des salles de l'aéronef.



La solution consiste à faire le tour de l'aéronef à aider la jeune fille à sortir par la fenêtre. Malheureusement, Julius surgit...



Tout commence lorsque vous retrouvez votre ami Willy agonisant. Il vous supplie de prévenir les chevaliers de Gemme du grand danger qui menace l'arbre de Mana.

TIP!

Lorsque vous rencontrez Chocobo, montez sur son dos: vous pourrez ainsi facilement éviter les monstres. Si vous trouvez qu'il y a vraiment beaucoup d'ennemis, un autre truc consiste à sortir de l'écran et revenir: bien souvent, vous verrez qu'il y en a beaucoup moins ou qu'ils sont disposés de telle façon que vous pouvez les éliminer plus facilement.



Pour accéder à la porte du bas, il suffit de vous débarrasser des marmites avec une pioche que vous aurez trouvée dans un coffre ou achetée dans un des magasins.



Le frère d'Amanda a été transformé en oiseau (en haut à droite). Pour conjurer ce sort, vous avez besoin d'une larme de méduse, qui se trouve dans la grotte de la... Méduse.

AVIS

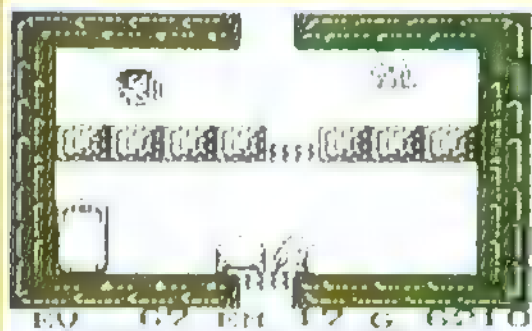
oui!



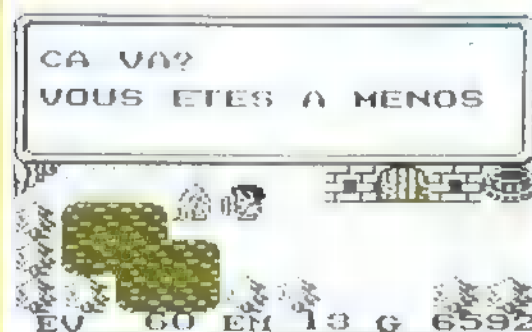
SUPEREFF

J'irai droit au but: que ceux qui n'aiment pas les jeux d'aventure tournent la page! Mystic Quest est réservé à l'élite des aventuriers que rien n'effraie. Tout au long de cette quête très longue, mais palpitante, vous avez à faire face à des monstres que vous commencez par éliminer avec une épée de bronze, puis avec d'autres armes que vous achetez dans les armureries. Parfois, les vilains vous laissent leurs coffres qui contiennent des objets comme des pioches ou des clés. Vous y trouvez aussi des potions qui permettent d'annuler les mauvais sorts qu'on vous a jetés. Enfin, vous rencontrez des personnages dont les indices vous sont très précieux: ils indiquent, en effet, le chemin à prendre ou les personnes clés à aller voir. Certains "amis" vous apprennent même à vous servir de la magie! Vous avez compris: cette cartouche vous tiendra en haleine des heures durant (et c'est le moins qu'on puisse dire!). Un reproche toutefois au sujet de la traduction du jeu, qui use d'expressions un peu trop familières. On lit souvent des phrases telles que: "J'veais pas laisser seule" ou "Montre-le au mec". Était-ce vraiment nécessaire?

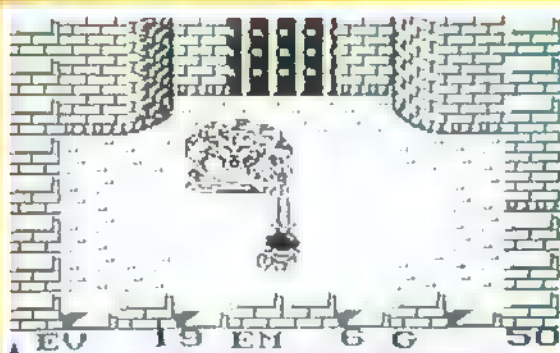
Quest



Vous la retrouvez après avoir tourné en rond un bon moment, mais vous ne pouvez ouvrir la grille qui vous sépare d'elle.



Vous perdez conscience... vous réveillez dans la ville de Ménos. Bonne chance pour la suite!



Ce genre de monstre n'est pas fréquent. Ceux que vous rencontrez plus souvent sont de taille raisonnable. Toutefois, leur force n'est pas proportionnelle à leur taille et vous verrez qu'il est parfois plus facile de se débarrasser d'un ennemi comme celui-ci.

AVIS

oui!



SAM

Ah! quelle merveille! Je me souviens encore de mes nuits à l'internat, sous couverture, à jouer à Final Fantasy Legend sur GB avec Light Boy. J'en garderai toujours un bon souvenir. Et voici enfin sa suite. Le jeu est encore plus vaste, plus vicieux, plus long. Une durée de vie maximale est assurée avec ce genre de produit. Certaines énigmes sont difficiles à résoudre. Quelle angoisse... Les textes ont beau être en français, je suis sûr qu'il vous arrivera de ne pas savoir quoi faire. Comme me l'a fait remarquer Supereff, certaines traductions ne sont pas du meilleur cru; le langage parlé n'est pas toujours le bienvenu, même ce détail n'est pas bien méchant. Les musiques ont conservé l'ambiance des Final Fantasy. Une pile permet d'effectuer deux sauvegardes: la classe totale. Un très bon jeu d'aventure. Je veux la suite...!

UN ALLIE PRECIEUX...

Cet œuf n'est autre que celui d'un Chocobo. Il s'agit d'un gros oiseau fort sympathique qui vous rendra de nombreux services. En grimpant sur son dos, vous pourrez non seulement éviter les monstres, mais aussi l'accompagner dans les airs.



Un œuf de Chocobo...



... et le même en chair et en plumes!

GAME BOY REVIEW

MYSTIC
QUEST

DEBUT
SUITE

LICENSED TO NINTENDO
© 1991 1993 SQUARE

EDITEUR: SQUARE
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: C

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTROLE: CORRECT
DIFFICULTE: MOYEN
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: 2 SAUVEGARDES

PRESENTATION 50%

La notice est remarquable. Mais impossible de court-circuiter les animations intermédiaires.

GRAPHISMES 70%

Parfois un peu sombres.

ANIMATION 75%

Elle est seulement présente dans les phases de combat et les scènes de transition.

MUSIQUE 95%

Plaisants, les thèmes sont nombreux et variés.

BRUITAGES 80%

Ils collent bien à l'action.

DUREE DE VIE 94%

Rien à redire à ce sujet. C'est excellent.

JOUABILITE 81%

Bonne pendant les combats, un peu complexe pour la gestion des icônes.

INTERET 89%

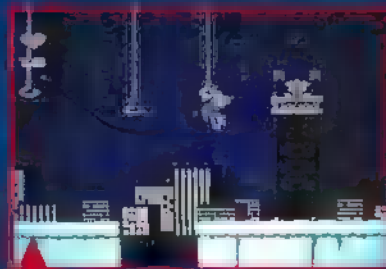
Un excellent jeu d'aventure comme on n'en avait jamais vu sur le Game Boy.

NES REVIEW

Darkwing DUCK

Darkwing Duck est un héros de Walt Disney, répondant en France au nom de Myster Mask. Il se lance ici dans une très bonne partie d'action/plates-formes. Une valeur sûre qui trouvera sa place dans votre ludothèque NES. Bien que d'apparence effrayante - il est masqué et porte une cape noire -, Darkwing Duck n'en est pas moins un ardent défenseur des faibles et des opprimés. C'est pour cette raison que Moliarty (le professeur Topinambour) fait, une fois de plus, appel à ses services. En effet, le FOWL, une organisation criminelle secrète, a encore frappé, a lancé une vague de crimes crapuleux sur la ville. Il faut mettre un terme à ses agissements. Heureusement, Launchpad (Flagada Jones) est là pour donner à Darkwing Duck tous les détails de sa mission. Non seulement il lui faut éliminer les vilains, mais il doit aussi en profiter pour récupérer les diamants et lingots qui traînent sur son chemin. Pour entrer dans l'action, on lui laisse le choix entre les trois premiers niveaux.

Attention aux peaux de banane... surtout, n'oubliez pas les lingots d'or!



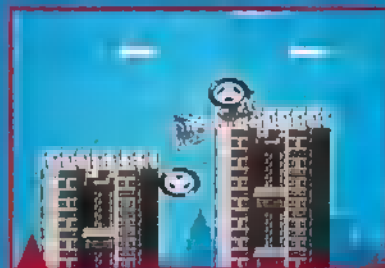
Chouette, une vie supplémentaire! Voilà bien l'un des bonus à ne pas laisser passer!



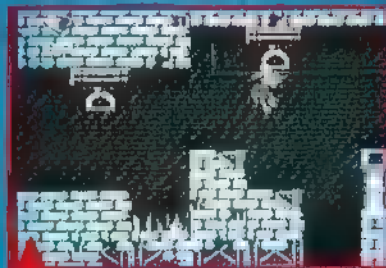
Vous connaissez les crocodiles d'égouts?

QUELQUES TROUVAILLES...

Darkwing Duck propose quelques situations dont l'originalité rehausse l'intérêt de la partie. Ces trouvailles ont toutes les chances de vous séduire.



Ici, ce passage mérite toute votre attention. En effet, il faut avancer sur les roues pour ne pas toucher les pics, et surtout sauter avant qu'elles ne tombent dans le vide... OK, pour moi c'est raté, mais c'est pour la photo!



Le coup de la lumière... Qui aurait cru qu'en se suspendant à cette poignée, on pouvait éclairer la situation d'un jour nouveau? Idéal pour repérer vos adversaires.

AVIS

OUI!



SUPEREFF

Disons-le franchement, les jeux de bonne qualité sur la NES se comptent sur les doigts de la main et Darkwing Duck en est. Voici un bon jeu, qui offre une difficulté progressive et bien réelle. Attention, les boss de fin sont costauds, ils vous donneront du fil à retordre pendant un bon moment. Et si les bonus que l'on ramasse ne sont pas toujours d'une grande utilité, soulignons en revanche quelques bonnes trouvailles, comme la lumière dans le troisième niveau qu'on allume en s'accrochant à une poignée et qui s'éteint dès qu'on relâche. Cela permet de repérer les corbeaux avant qu'ils ne vous foncent dessus. Les amateurs de jeux de plates-formes peuvent acheter les yeux fermés.



CAPCOM/NINTENDO

PRIX : —

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 65%

L'intro est intéressante, mais sans plus.

GRAPHISMES 80%

Graphismes de qualité exploitant bien la NES.

ANIMATION 90%

Rien à dire, tout bouge bien!

MUSIQUE 85%

La musique est agréable et jamais lassante

BRUITAGES 80%

Ils collent à l'action, mais rien de transcendant.

DUREE DE VIE 95%

Difficulté élevée mais très progressive.

JOUABILITE 93%

Darkwing Duck est très maniable.

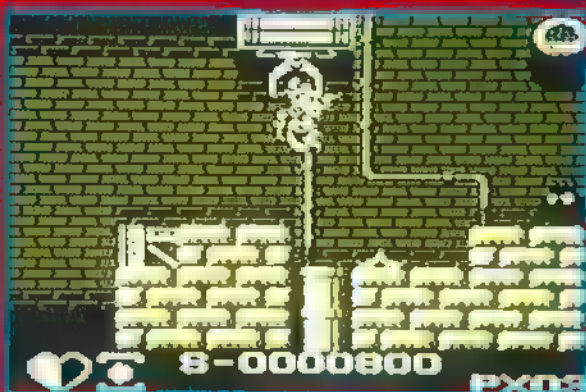
INTERET 88%

Les amateurs peuvent acheter les yeux fermés!

DARKWING DUCK

TIP !

Lorsque vous tuez un ennemi, celui-ci vous laisse généralement un bonus. S'il ne vous convient pas, ne le prenez pas, mais repartez un peu en arrière et revenez. Le vilain réapparaît mais n'attend plus que vous l'éliminiez. Vous aurez droit alors à un autre bonus. Vous pouvez recommencer la manip' jusqu'à ce que vous obteniez celui de votre choix : un cœur, par exemple, pour reconstituer votre vie.



À droite, un corbeau que vous venez de décoser grâce à la lumière. Si le bonus que vous obtenez lorsque vous le tuez ne vous plaît pas, recommencez comme l'explique cet encadré !



Grâce à sa cape, Myster Mask, alias Darkwing Duck, pare les coups de certains de ses ennemis.

AVIS

oui !



SUPEREFF

C'est vrai, ce jeu de plates-formes m'a donné bien du plaisir. A peu de chose près, il s'agit du même jeu que la version NES. Tous les ingrédients ont été conservés, à savoir la difficulté progressive, les costauds boss de fin, et les petites trouvailles sympathiques comme la lumière que l'on allume et que l'on éteint en s'accrochant à une poignée dans le troisième niveau. Et le léger ralentissement que l'on observe parfois, notamment lorsqu'on se bat contre les boss de fin, n'empêche pas ce titre d'être un des meilleurs jeux de plates-formes actuellement disponibles sur le Game Boy.

Voici le boss de fin du premier niveau. Non seulement il a la bougeotte, mais en plus il y a un satané singe qui vous balance des peaux de banane sur la tête !



Bien qu'il soit d'allure sympathique, méfiez-vous de cet ennemi, qui n'est autre que le boss de fin du troisième niveau.



GAME BOY REVIEW

A lors là, c'est simple, la version Game Boy est identique à la version NES, à quelques exceptions près. Une cartouche qu'il FAUT acheter, les yeux fermés !

L'histoire est donc la même. Il est toujours possible de choisir pour commencer parmi les trois premiers niveaux qui, une fois terminés, donnent accès à de nouveaux. Dans le premier, il faut vous débarrasser des méchants qui empêchent la construction du pont. Des poulies sont à votre disposition. Dans le deuxième, vous avez intérêt à vous méfier des bombes d'incendie qui surgissent du sol. Quant au troisième, vous aurez affaire à des corbeaux et à des rats. Heureusement, vous pouvez parer les coups de certains ennemis en vous protégeant avec votre cape.

Cet ennemi, bien que d'apparence agréable, ne vous épargnera pas. Alors, faites gaffe !



POERS
CAPCOM/NINTENDO
PRIX : C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 65%

Limitée, mais l'intro est correcte.

GRAPHISMES 80%

Les capacités du Game Boy sont respectées.

ANIMATION 81%

Quelques ralentissements face aux boss.

MUSIQUE 85%

Ça roule, ça pulse, ça swingue, super !

BRUITAGES 80%

Ils sont en parfait accord avec les situations.

DUREE DE VIE 95%

Une bonne difficulté, et très progressive.

JOUABILITE 93%

Excellente, du très grand Game Boy.

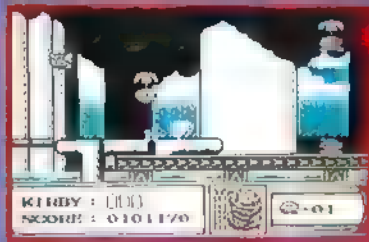
INTERET 89%

1 point de plus que la version NES. Let's go !

NES REVIEW

ASPIREZ, VOUS ETES ARME

Alors "petit rêve", on n'est pas content du pouvoir que vous a donné "papa songe"? Vous avez la possibilité d'aspirer des ennemis, ça ne vous suffit pas? Alors apprenez que vous allez pouvoir bénéficier des armes des ennemis aspirés. Convaincu?



La tornade, c'est bien vous! et si vous aviez aspiré les parasols en premier... vous auriez eu le pouvoir du parasol!

Ces pics vont constituer une défense au corps à corps mais, pour les attaquants éloignés, ça reste un peu sommaire!



De bon... comme un air de déjà vu, mais ce n'est pas pour autant qu'il faudra...
...pour autant qu'il faudra...

AVIS **oui!**



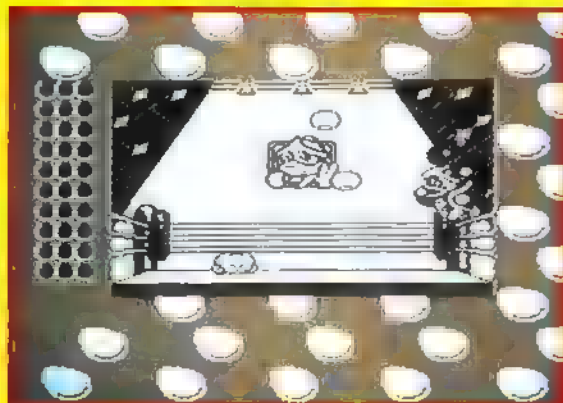
SPIRIT

Je crois que jamais je n'aurais dû connecter ce jeu que, quelques heures plus tôt, l'ami Sam m'a confié accompagné du plus terrible de ses sourires! La raison de mon désarroi est simple: j'ADORE ce jeu comme je suis du genre passionnel, je ne vous raconte pas la pagaille dans la salle de test. J'y ai découvert un jeu immense, bourré d'originalité, avec pour seuls défauts bande-son et les couleurs pastel. Le système d'aspiration est pour sa part unique en son genre (récupération des armes des ennemis aspirés vous offre des perspectives affriolantes. Mais plus craquant de cette aventure, c'est encore les animations du personnage (ne m'en lasse pas!) facilité d'approche qui rend ce jeu accessible aux plus jeunes d'entre vous. Pourtant, je vous assure que même à vingt, trente ou soixante-dix-sept ans, vous serez conquis par l'ambiance de ces aventures... Rêvez bien.

TABLEAU BONUS QUAND TU NOUS TIENS

Elles sont partout et elles vous en feront voir de toutes les couleurs... Ce sont les salles bonus! J'admets que, au premier abord, ça semble plutôt banal, mais sachez que toutes sont uniques et que les moyens pour récupérer les bonus sont à chaque fois différents... Qu'on se le dise!

La porte de cette salle restera ouverte pour vous permettre de récupérer l'épée quand bon vous semblera...



Prenez le temps de bien regarder ce que ce mastodonte vous envoie, car seuls les œufs devront être aspirés.

KIRBY'S ADVENTURE

Nous voilà une nouvelle fois partis vers le pays des Rêves où un terrible drame vient de se produire: la fontaine des rêves n'alimente plus les habitants en songes.

Tous passent leur nuit dans une obscurité totale, où l'ombre des cauchemars plane sans répit. Heureusement, Kirby va découvrir qu'il existe un moyen pour faire rejaler les flots du rêve et de l'espoir. Il faut retrouver le sceptre étoilé qui a été brisé et dispersé dans le pays des Songes par le roi Dadidou. Votre quête va être longue: c'est plus de 10 niveaux, divisés chacun en 6 sous-niveaux, qu'il faudra parcourir pour recouvrer vos rêves, petite boule de songes. Prenez votre temps, de nombreux secrets sont disséminés tout au long de votre aventure et les salles bonus sont légion. Amie du soir, bonsoir!



HALLABORATORY/NINTENDO

PRIX : D

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 68%

L'intro est explicite et plutôt bien réalisée.

GRAPHISMES 78%

C'est léché, mais ça manque un peu de couleurs.

ANIMATION 85%

Soignée et tordante (comprenez qui jouera).

MUSIQUE 69%

Au début agréable, mais après bien stressante.

BRUITAGES 70%

On reste dans le domaine du raisonnable.

DUREE DE VIE 85%

De longues heures de jeu seront nécessaires.

JOUABILITE 86%

Kirby répond à la moindre sollicitation du pad.

INTERET 88%

Voilà qui change un peu des banalités sur NES.



A L' ANGLE DU 146 BD DU MONT PARNASSE 75014 PARIS - METRO : RASPAIL - VAVIN - PORT ROYAL
OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H

NOUVELLE
BOUTIQUE

VENTE NEUFS
VENTE OCCAZ
ECHANGES
REPRISES
V P C

offre valable dans la limite des stocks disponibles
les échanges ne sont pas fait par correspondance

J E U X N E U F S

SUPER FAMICOM

WORLD HEROES	649F
DRAGON BALL Z 2	589F
KIKIKATAI	479F
F1 CIRCUS 2	589F
ACTRAISER	229F
SONIC WINGS	539F
FINAL FIGHT 2	439F
F1 EXH. HEAT 2	479F
AIR DIVER	539F
RUSHING BEAT 2	479F
BATMAN RETURNS	439F
VALKEN	479F
SLAM DUNK	539F
SOLSTICE 2	589F
STREET TURBO	649F

SUPER NES

B.O.B	479F
BUBSY	499F
BULLS BLAZERS	479F
DUNGEON MAST	499F
STREET II TURBO	629F
MARIO ALL STAR	589F
YOSHI'S COOKIE	449F

NEC

COTTON	399F
DUNGEON MAST	429F
LORDS THUNDER	449F
STREET FIGHTER	579F
PC KID 3	429F

MEGADRIVE

FATAL FURY	349F
GOLDEN AXE 3	349F
JUNGLE STRIKE	389F
JURASSIC PARK	349F
RISKY WOODS	329F
SHINNING FORCE	389F
WORLD ILLUSION	299F
ECCO DAULPHIN	329F

NEO GEO

SAMOURAI SHA	1450F
POP'N HUNTER	1450F
BLUE'S JOURNEY	590F
SENGOKU 2	1290F
VIEW POINT	1690F
SUPER SIDEKICK	1390F

J E U X D ' O C C A S I O N S

SUPER FAMICOM

ACTRAISER	199F
AREA 88	249F
AXELAY	299F
CASTLEVANIA	199F
CONTRA 4	249F
DEAD DANCE	349F
DRAGON QUEST V	399F
DYNOSAUR WAR	249F
FATAL FURY	399F
FINAL FIGHT GUY	349F
GHOULS & GHOSTS	199F
KICK OFF	249F
MARIO WORLD 4	299F
OUTER WORLD	299F
PRINCE OF PERSIA	299F
SOULBLADER	199F

SUPER NES

BART NIGHTMAR	299F
BUSTER BROS	349F
MARIO KART	349F
NCAA BASKET	349F
NHLPA HOCKEY	349F
MAGICAL QUEST	299F
UN SQUADRON	249F
STAR WARS	399F

NEO GEO

ART OF FIGHTING	999F
BURNING FIGHT	499F
EIGHTMAN	749F
FATAL FURY	649F
LAST RESORT	999F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	399F
NAM 1975	399F

MEGADRIVE

ALIEN 3	179F
KO BOXING	199F
DEVILISH	199F
DJ BOY	129F
G-LOC	199F
MARIO HOCKEY	199F
PREDATOR 2	179F
TWO CRUD DUDE	199F

NEC

WATER BOMB	149F
SHINOBI	149F
DARK LEGEND	149F
VIGILANTE	149F
TOY SHOP BOY	99F

GAME BOY

TINY TOON	129F
PRINCE VALIANT	129F
MARIO LAND	129F
TERMINATOR 2	129F
NEMESIS	99F

M A T E R I E L S

NEUFS

OCCAZ

NEO GEO COMPLETE	2390F	SUPER NIN. SANS JEU	549F
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1990F
JOYPAD KONAMI	399F	GAME BOY + 1 JEU	349F

B O N D E C O M M A N D E

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - TEL : 42.67.45.00

QTE: / TITRES / CONSOLES / PRIX

+30 F DE FRAIS DE PORT

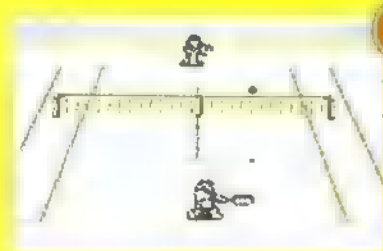
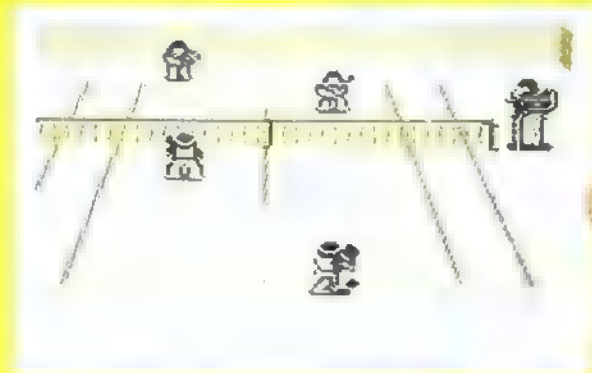
NOM : / PRENOM / ADRESSE : / CP : / VILLE : /

REGLEMENT : CHEQUE / MANDAT / CARTE BLEUE : DATE D'EXP : /

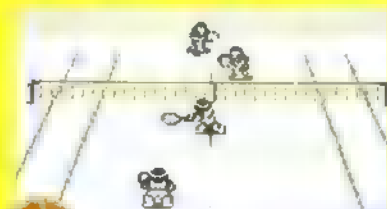
N° : /

GAME BOY REVIEW

Comme son nom l'indique, Top Ranking Tennis est une simulation de tennis... très complète. Car, en sus du tournoi proprement dit, de nombreux paramètres sont à votre disposition, modifiables à votre guise, comme le type de court, la vitesse du joueur, etc. Vous rencontrez ici des joueurs classés. Si vous les battez, vous prenez leur place. Si vous perdez, vous reprenez celle que vous occupiez précédemment. Grâce à une pile qui se trouve dans la cartouche, vos exploits sont mémorisés, c'est-à-dire que votre rang dans le classement est conservé. Il existe également un mode Practice qui permet d'essayer un joueur sans prendre le risque de perdre son rang dans le classement. Si vous perdez, vous gardez votre place. Mais si vous gagnez, vous ne progressez pas non plus. C'est le revers de la médaille! Il est possible de jouer en double - l'ordinateur vous affecte alors automatiquement un partenaire -, ou encore d'affronter un camarade en reliant un autre Game Boy. Fin du fin, grâce à l'adaptateur quatre joueurs, Top Ranking Tennis vous offrira des parties en double endiablées.

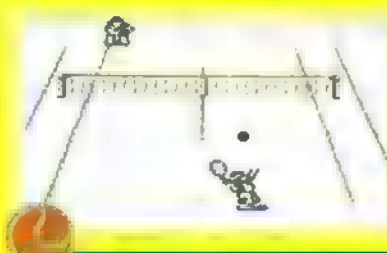


L'ombre de la balle permet de mieux apprécier sa trajectoire sur le court.

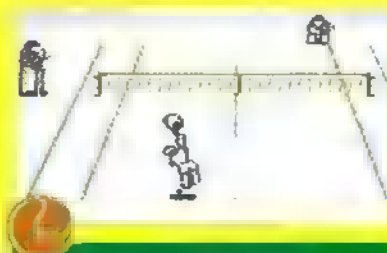


Les matchs en double apportent un réel plus à ce formidable jeu de tennis. Il est possible de jouer jusqu'à quatre grâce à l'adaptateur. Génial!

Vous jouez en double, et c'est vous qui servez. Votre partenaire est géré par l'ordinateur, ainsi que vos deux adversaires.



Le service est très important si vous voulez remporter de nombreux matchs. Aidez-vous du qui vous a été dévoilé pour marquer des points.



Le Game Boy se sort très bien de cette épreuve: regardez cette action, elle possède tout le réalisme nécessaire pour donner du punch à la partie.

TOP RANKING TENNIS

TIP !

Voici un tip pour vous aider à maîtriser le service: lancez la balle vers le haut en appuyant, puis appuyez de nouveau au moment où elle redescend. Avec un peu de pratique, vous devriez réussir votre service à tous les coups.



NINTENDO

PRIX: C

4 JOUEURS/SPORT

AVIS

oui!



SUPEREFF

Je n'aurais jamais pensé pouvoir trouver une simulation de tennis aussi réaliste sur une machine comme le Game Boy. Le premier tennis sorti en même temps que la petite machine portable de Nintendo ne m'avait pas vraiment convaincu dans la mesure où je ne le trouvais pas très jouable. Top Ranking Tennis est incomparable: la difficulté est très progressive et directement fonction du classement du joueur que l'on affronte. Quant au réalisme, il est impressionnant de vérité. De plus, le fait de pouvoir jouer à quatre confère à cette cartouche un véritable challenge. Un must!

PRESENTATION

75%

Bonne ergonomie, intro inexistante.

GRAPHISMES

80%

Ils sont clairs et précis.

ANIMATION

90%

Correcte; le mouvement de la balle est fluide.

MUSIQUE

85%

Musique d'intro uniquement.

BRUITAGES

71%

Ils collent bien au jeu, sans plus.

DUREE DE VIE

98%

Illimitée, surtout à 2 ou à 4.

JOUABILITE

91%

Le tennisman répond bien à la croix directionnelle.

INTERET

94%

Un titre indispensable!

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



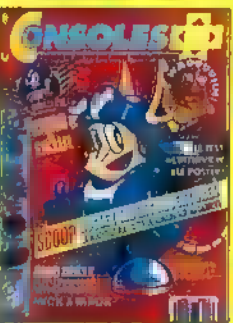
Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON

DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à: l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	<input type="checkbox"/>	Numéro 1 (451001)	<input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002)	<input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003)	<input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451003)	<input type="checkbox"/>
Numéro 5 (451005)	<input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006)	<input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007)	<input type="checkbox"/>	Numéro 8 (451008)	<input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009)	<input type="checkbox"/>
Numéro 10 (451010)	<input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011)	<input type="checkbox"/>	Numéro 12 (451012)	<input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013)	<input type="checkbox"/>	Numéro 14 (451014)	<input type="checkbox"/>
Numéro 15 (451015)	<input type="checkbox"/>	Numéro 16 (451016)	<input type="checkbox"/>	Numéro 17 (451017)	<input type="checkbox"/>	Numéro 18 (451018)	<input type="checkbox"/>	Numéro 19 (451019)	<input type="checkbox"/>
Numéro 20 (451020)	<input type="checkbox"/>	Numéro 21 (451021)	<input type="checkbox"/>	Numéro 22 (451022)	<input type="checkbox"/>				

Je vous adresse la somme de 32F pour chaque numéro par:

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Nombre de numéros :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.)

GAME BOY REVIEW

Riche en action et en réflexion, Rodland est une cartouche qui séduira tous les amateurs de jeux de plates-formes, surtout par l'originalité des techniques de combat. Un petit reproche toutefois: il n'y a pas de code pour sauvegarder les victoires!

Tam et Rit habitent un village magique, mais un jour, un évènement d'épouvantable est arrivé à leurs concitoyens. Ces derniers se sont mués en d'ignobles brutes, et ont capturé le maman de nos deux amis. Ils l'ont enfermée en haut du tour Maboots. Les niveaux mèneront les deux gamins à leur maman sont découverts en plusieurs étages auxquels on accède grâce des échelles. Tam et Rit ne savent pas sauter, mais ils ont pour eux des armes redoutables qu'ils ont reçues en héritage de leur papa d'un ancien du village. Tout d'abord, les chaussures arc-en-ciel: grâce elles, il est possible de construire une échelle à tout moment pour passer d'un niveau inférieur ou supérieur, ce qui permet d'éviter quelques ennemis un peu trop collants. Mais c'est surtout grâce aux baguettes Sheesanomo qu'ils s'en débarrasseront le mieux (cf. encadré). Vous ramassez toutes les fleurs qui jonchent le sol, vos ennemis deviennent des lettres. En formant le mot "EXTRA", vous avez alors droit à une vie supplémentaire.



apparaître un peu lente, profitez du temps qui vous est accordé pour vous relaxer et repartir de plus belle.

Cette charmante fée vous apporte la vie supplémentaire convoitée. Malgré son

AVIS

oui!



SUPEREFF

Les nombreux niveaux de ce sympathique petit jeu vous promettent de longs moments les yeux scotchés à votre Game Boy. J'ai moi-même encore du mal à en décrocher, malgré tous les tests qu'il me reste à faire! Le fait de pouvoir se débarrasser des ennemis de plusieurs façons, en leur tombant dessus par exemple — on ne peut pas sauter, mais uniquement construire des échelles pour s'enfuir, apporte sans conteste originalité et variété à cette cartouche. Le seul reproche que l'on puisse faire à Rodland, c'est de ne pas avoir de codes pour reprendre une partie ultérieurement. Un code à chaque nouveau niveau ou même tous les dix niveaux aurait été le bienvenu. Cette cartouche est toutefois un excellent choix pour les amateurs d'action qui ne s'ennuieront jamais. Les amateurs de jeux de réflexion prendront également un malin plaisir à chercher le meilleur chemin pour terminer le niveau rapidement, et avec le plus de points possible.

CONSOLES + 164

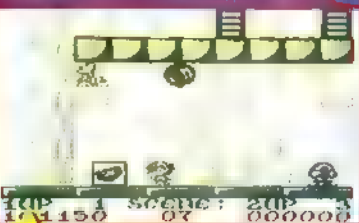
RODLAND

LES BAGUETTES SHEESANOMO

Elles permettent de repousser les ennemis ou, mieux, de les attraper par la tête et de les jeter contre le sol. Une fois morts, ils se métamorphosent en lettres que vous pouvez envoyer sur les autres en marchant dessus. Ceux ainsi touchés se transforment alors en fruits.



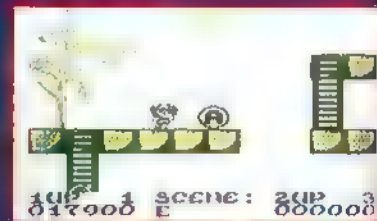
Gagnez ce vilain contre la tête, il se transformera en lettre que vous pourrez éliminer son école en train de descendre l'échelle.



À droite, un ennemi s'est transformé en missile; à gauche, un autre est devenu fruit; enfin, en bas à gauche se trouve une fleur dont le secret vous sera révélé précédemment.



Lorsque toutes les fleurs sont ramassées, les ennemis que vous éliminez se transforment en lettres. Vous formez le mot "EXTRA", vous avez droit à une vie supplémentaire.



RODLAND
(C) 1993
THE SALES CURVE LTD:
DEVELOPED BY EUROCON
LICENSED BY NINTENDO
SELECT

◆ 1UP 2UP
HI : 000000

SALES CURVE/YENO
PRIX : €

2 JOUEURS/PLATES-FORMES

PRESENTATION 65%

Intro inexistante.

GRAPHISMES 84%

Clairs et précis, dans le style japonais.

ANIMATION 83%

Les sprites bougent bien.

MUSIQUE 88%

Très entraînante, mais répétitive à la longue.

BRUITAGES 81%

Ils collent bien au jeu, sans plus.

DUREE DE VIE 82%

Les niveaux sont nombreux et variés.

JOUABILITE 95%

Les personnages répondent bien.

INTERET 86%

Un jeu mignon tout plein, qui plaira sûrement aux amateurs de jeux de réflexion.

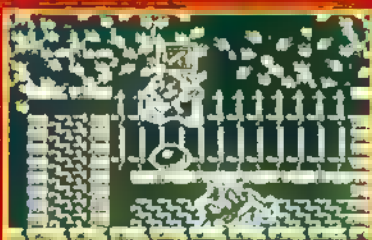
GAME BOY REVIEW

Ce jeu est une excellente adaptation du jeu Moktar sorti sur Amiga il y a un peu moins de deux ans. C'est un renard nommé Titus qui remplace Moktar.

Vous ne devinerez jamais ce qui vient de se passer! Non, non, ce n'est pas une princesse qui a été enlevée... Foxy, la fiancée de Titus the Fox, a été envoyée en reportage par "Fox Hits Magazine". Malheureusement, lors d'une prise de photos nocturne, elle se fait attaquer et enlever par des brigands. Le terrible maléfique sultan Rabys fera tout pour la garder captive. La prison est dorée, certes, mais il faut agir tout de même... Une seule solution: c'est vous qui allez voler au secours de Foxy, mettre hors d'état de nuire le sultan et les sbires qu'il a envoyés pour vous détruire... Sur le chemin, il y a beaucoup de raccourcis, de passages secrets, vous devrez user de ruse et d'un sens aigu de la stratégie pour tous les découvrir. Ça n'est pas très facile, mais tout de même possible! Sachant que cette mission peut s'avérer très dangereuse, vous pouvez faire appel à votre cousin nommé Zorro pour vous aider. Pour cela, il faudra utiliser un câble Link et une seconde console... En combinant vos efforts, il vous sera plus facile d'anéantir tous vos ennemis.

La caisse que Titus tient au-dessus de sa tête lui permet de détruire les ennemis qui l'entourent. Quant à la boule, juste en dessous de lui, elle sert à sauter plus haut (il faut rebondir dessus).

LES OBJETS



Vous pouvez la déplacer pour vous en servir là où vous le désirez. Par contre, elle ne tue pas les méchants.

AVIS

oui!



SAM

Graphiquement, Titus the Fox fait partie des jeux les plus détaillés de la ludothèque du Game Boy. Le problème, c'est que cette console ne possède que

quatre couleurs et que les décors trop fouillés deviennent vite très sombres. C'est un peu le cas de Titus the Fox. Fort heureusement, le fait que le sprite du héros soit bien détourné rend ce handicap moins sensible. La partie se révèle passionnante grâce à l'extrême richesse du jeu: Titus the Fox est truffé de passages secrets. Tout au long des 17 niveaux de cette mission (plus de 200 écrans), vous en trouverez partout, même sans les chercher vraiment! Dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à instaurer un système de mots de passe. En revanche, bravo pour la possibilité de jouer à deux grâce à un câble Link! Si vous aimez le genre (plates-formes), vous pouvez sans crainte intégrer ce titre dans votre logithèque.

PASSAGES SECRETS



Des passages secrets, il y en a partout dans ce soft. Où que vous soyez dans le jeu, vous êtes sûr de tomber sur un endroit comme celui-ci: les pierres se dérobent sous vos pieds... voilà un nouveau raccourci.

SEQUENCES INTERMEDIAIRES

A chaque niveau, vous aurez droit à une séquence différente. Reconnaissez tout de même que ces images ont été travaillées avec soin. Si les dessins paraissent sombres, c'est qu'ils sont très détaillés. Mais ne vous inquiétez pas, le héros est parfaitement détourné.



TITUS
to Marrakech and Back

→ 1 PLAYER
2 PLAYERS

TITUS/BANDAI
PRIX: C

2 JOUEURS/PLATES-FORMES

PRESENTATION 70%

Très belles images d'intro; notice un peu fade...

GRAPHISMES 90%

Parmi les plus détaillés sur un GB.

ANIMATION 80%

Le scrolling est fluide, ça bouge bien.

MUSIQUE 80%

Entraînantes et d'assez bonne qualité.

BRUITAGES 69%

Peu nombreux, ou alors inaudibles.

DUREE DE VIE 85%

Niveaux durs et bourrés de passages secrets.

JOUABILITE 71%

Quelques petits problèmes mais rien de très grave.

INTERET 80%

Une référence, notamment pour ses qualités graphiques.

THE KILLER: "Ouvrez grand"

NOM : Killer

PRENOM : Ze

**AGE :
Z'êtes de la
police ?**

**PROFESSION :
Bougez pas,
je cherche...**

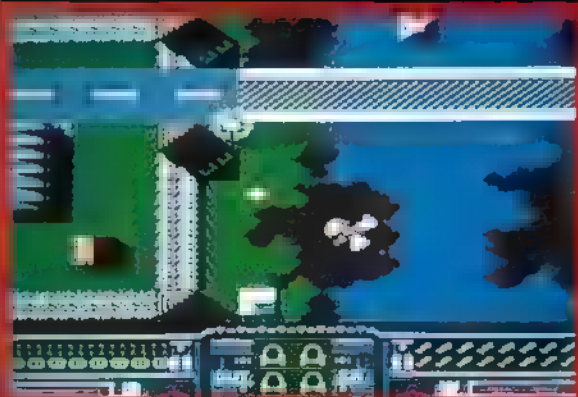


Les sprites sont foireux, l'action répétitive, les décors inexistantes... Aucun doute, MIG-29 fera partie des nominés aux Bidets d'Or 1994 !

MIG-29

DE CODEMASTERS SUR NES

Ça, un simulateur de vol? Mes genoux, oui! Les auteurs, probablement affiliés au syndicat des programmeurs de débilités, ont inversé les commandes (tu pousses pour monter? Moi, je tire pour les descendre, ces mecs!). Résultat : la plante assurée pour les vrais pilotes. "Tout n'est pas raté dans ce clone raté d'Afterburner puisqu'il suffit de tirer sur tout ce qui bouge", allez-vous me dire (si, si, vous allez me dire). Je devrais adorer ça... Ben non, justement! Moi, j'aime la violence... raffinée! Faire cramer l'ennemi dans de l'huile bouillante après lui avoir fait subir les pires sévices (lui faire écouter le dernier 45-tours de Bézu en entier, par exemple), d'accord! Sinon, siège éjectable!



2/20. "Aucun travail malgré plusieurs avertissements. Pour avoir copié sur son voisin Desert Strike, viendra en retenue samedi." A signer par les parents.

FIREHAWK

DE CODEMASTERS SUR NES

Et allez, encore une daube de chez Codemasters! Que ceux qui ont vomis Firehawk ne viennent pas me dire qu'ils n'ont jamais vu Desert Strike, c'est le même jeu... en dix fois plus moche! En plus, votre hélico est pratiquement incontrôlable et passe son temps à tourner en rond au-dessus des bases ennemies pour finir par s'écraser comme une bouse de yack au milieu des rizières. Dommage, ça aurait pu être sympa de jouer les Rambo en s'imaginant au-dessus d'une école en train de libérer une classe entière de CM2 retenue en otage jusqu'à 4 h 30 par un professeur de géographie psychopathe obsédé par la culture de la betterave dans le Bas-Quercy !



Nan, c'est pas moi qui ai colonisé une photo Game Boy à la main, c'est des graphismes Super NES! La honte!

FAMILY DOG

DE THQ SUR SUPER NES

Je déteste les clébards! Comment peut-on supporter la présence de ces bestioles serviles qui passent leur temps à baver sur des coussins en mâchouillant un vieux chausson et qui ne sont même pas foutus de dévorer une petite vieille en entier (c'est pas le cas de Smith et Wesson, mes coyotes domestiques!)? Tout ça pour vous dire tout le mal que je pense du sale clébard de Family Dog... Ce cabot stupide saute comme un crapaud arthritique: quand il fait un bond de deux mètres de haut, ce minable n'avance que de deux centimètres! Ça rend le jeu carrément injouable, et c'est tant mieux parce que de toute façon on s'endort au bout de trois minutes!

Nous avons hésité à te poser des questions sur les tentacules mutants d'outre-espace ou sur ta marque de milk shake préférée. Finalement, nous allons te demander tes goûts en matière de consoles et tes commentaires sur CONSOLES +. Réponds-nous avant le 10 Octobre et gagnes un abonnement (par tirage au sort) à ton magazine préféré (lequel, dis ...!). N'hésite pas non plus à nous écrire. On attend impatiemment de savoir à quel point nos lecteurs sont beaux, grands, forts et géniaux... A bientôt !

A / TOI ET LES JEUX VIDEO

A1 - Possèdes-tu ?

- a) une console ☒
b) un micro ☐
c) les deux ☐

A2 - Quel matériel possèdes-tu et quel matériel souhaites-tu acquérir ?

Je possède J'utilise Je souhaite acquérir

I - CONSOLES

- | | Je possède | J'utilise | Je souhaite acquérir |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| a) NES | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) SUPER NINTENDO
SUPER NES
SUPER FAMICOM | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) MASTER SYSTEM | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) MEGADRIVE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) MEGA CD | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f) CORE GRAPHX | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g) NEO GEO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) LYNX | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i) Autre, précise : | | | |

II - MICROS

- | | Je possède | J'utilise | Je souhaite acquérir |
|------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| j) AMIGA | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| k) ATARI STE / ST / TT | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| l) MAC | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| m) PC | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| n) Lecteur CD ROM | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

A3 - Quels types de jeux préfères-tu ? (3 choix maximum)

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| a) Jeux d'aventure | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) Simulation | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Action | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Réflexion | <input type="checkbox"/> |
| e) Sport | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f) Shoot them up | <input checked="" type="checkbox"/> |
| g) Plateforme | <input checked="" type="checkbox"/> |
| h) Beat them up | <input checked="" type="checkbox"/> |
| i) Tir | <input type="checkbox"/> |
| j) Auto-moto | <input type="checkbox"/> |

A4 - Combien de jeux possèdes-tu ?

- a) De 1 à 5 ☐
b) De 6 à 10 ☒
c) De 11 à 20 ☐
d) De 21 à 50 ☐
e) Plus de 50 ☐

A5 - Combien de jeux achètes-tu par mois ?

- 1 jeu ☒ 2 jeux ☐ 3 jeux ☐ Plus de 3 jeux ☐

A6 - Entre tes achats et les cadeaux que tu reçois, quel budget mensuel est consacré à l'achat de jeux ?

- | | A / console | B / micro |
|------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| a) 100 à 300 F | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) 301 à 500 F | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) 501 à 700 F | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Plus de 700 F | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

A7 - Es-tu généralement satisfait des jeux que tu achètes ?

- a) Tout à fait satisfait ☒
b) Assez satisfait ☐
c) Peu satisfait ☐
d) Pas du tout satisfait ☐

A8 - Où achètes-tu habituellement tes jeux ?

- a) Boutiques spécialisées ☒
b) FNAC, VIRGIN ☐
c) Hypermarchés ☐
d) VPC ☐
e) Rayons spécialisés grande distribution (type Conforama, Boulanger, Darty, etc...) ☐

A9 - Qu'est-ce qui te donne envie d'acheter un nouveau jeu ? (plusieurs réponses possibles)

- a) Les tests dans les magazines spécialisés ☒
b) La publicité ☒
c) Les démos chez les revendeurs ☐
d) Les conseils d'un copain ☒
e) Les conseils d'un vendeur ☐
f) Les infos sur l'emballage du jeu ☐

A10 - Qu'est-ce qui te retient surtout d'acheter un nouveau jeu ? (une seule réponse)

- a) Le manque de temps pour jouer ☐
b) Le prix ☒
c) La durée de vie trop courte du jeu ☐
d) La qualité des jeux par rapport à votre matériel ☐

A11 - Combien "consommes-tu" de joysticks par an ?

- 1 joystick ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ Plus de 4 ☐

A12 - En moyenne, combien de temps joues-tu par semaine ?

- a) Moins de 3 heures ☐
b) De 3 à 6 heures ☐
c) De 6 à 12 heures ☒
d) Plus de 12 heures ☐

B / TOI ET CONSOLES +

B1 - Habituellement, qu'est-ce qui te donne envie d'acheter un magazine (une réponse par ligne) ?

- | | OUI | NON |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) Je l'achète régulièrement (ou abonné) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Je l'ai vu chez un copain | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Le nombre de pages à lire | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) La couverture | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e) J'en ai entendu parler à la TV | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f) Les cadeaux offerts dans le magazine | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| g) Les sujets à lire à l'intérieur | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Les Dieux | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

B2 - Bravo ! tu as choisi CONSOLES +, tu le lis ...

- | | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| a) Tous les mois | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) 6 à 10 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| c) 3 à 5 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| d) 1 à 2 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| e) Moins souvent | <input type="checkbox"/> |

B3 - Souhaites-tu t'abonner à CONSOLES + ?

- a) OUI ☒ b) NON ☐

B4 - En dehors de toi, combien de personnes lisent en général ton numéro de CONSOLES + ?

- 1 personne ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
Plus de 5 personnes ☐

B5 - Quels autres magazines consoles ou micros lis-tu ?

- | | | | |
|--------------------|-------------------------------------|------------------|-------------------------------------|
| a) Joypad | <input type="checkbox"/> | h) Tilt | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) Player One | <input type="checkbox"/> | i) Joystick | <input type="checkbox"/> |
| c) Megaforce | <input checked="" type="checkbox"/> | j) Génération 4 | <input type="checkbox"/> |
| d) Supersonic | <input type="checkbox"/> | k) PC Review | <input type="checkbox"/> |
| e) Super Power | <input type="checkbox"/> | l) PC Player | <input type="checkbox"/> |
| f) Banzai | <input type="checkbox"/> | m) Génération PC | <input type="checkbox"/> |
| g) Nintendo Player | <input type="checkbox"/> | n) Amiga Revue | <input type="checkbox"/> |
| | | o) ST Magazine | <input type="checkbox"/> |

B6 - Sois pur et dur, note sévèrement les magazines suivants (sur 100 %)

- | | | |
|---------------|----|---|
| a) CONSOLES + | 35 | % |
| b) PLAYER ONE | 20 | % |
| c) JOYPAD | 25 | % |

B7 - L'avis des journalistes de CONSOLES + détermine-t-il ton achat ?

- a) OUI ☒ b) NON ☐

B8 - Que penses-tu des tests de CONSOLES + ? (un seul choix par ligne)

- | | | | | |
|--------------|-------------------------------------|----|--------------|--------------------------|
| a) Complets | <input checked="" type="checkbox"/> | ou | Incomplets | <input type="checkbox"/> |
| b) Fiables | <input checked="" type="checkbox"/> | ou | Fantaisistes | <input type="checkbox"/> |
| c) Sympas | <input checked="" type="checkbox"/> | ou | Sévères | <input type="checkbox"/> |
| d) Délirants | <input checked="" type="checkbox"/> | ou | Ennuyeux | <input type="checkbox"/> |

B9 - Quelles rubriques préfères-tu ? (plusieurs réponses possibles)

- | | Suffisante | A développer |
|------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a) Previews | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) Reviews | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Tips | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) News | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Top Flop | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f) Trombinoscope | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| g) Killer | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h) Courrier | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i) Le Japon en direct | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| j) P.A. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| k) Rubrique arcade | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| l) Sorties officielles | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| m) Dossier (type CES) | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| n) Game over | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| o) Work in progress | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

B10 - Au sujet des cadeaux dans CONSOLES +, que préfères-tu ? (classe par préférence de 1 -ton préféré- à 7 -le moins sympa-)

- | | |
|--|---|
| a) Un guide de poche sur les jeux | 4 |
| b) Un pin's | 1 |
| c) Un poster | 6 |
| d) Un transfert à coller sur ton Tee-Shirt | 2 |
| e) Un tatouage | 3 |
| f) Des stickers | 5 |
| g) Un frisbee | 7 |
- Si tu as des idées, donne les nous :

B11 - As-tu un minitel ?

- a) OUI ☒ b) NON ☐

B12 - Si oui, consultes-tu le 3615 TCPLUS ?

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Régulièrement | <input type="checkbox"/> |
| b) De temps en temps | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c) Jamais | <input type="checkbox"/> |
| d) Uniquement quand tu es dans la 4 ^e dimension | <input type="checkbox"/> |

C / ENTRE NOUS ... QUI ES-TU ?

C1 - Tu es de sexe :

- a) Masculin ☒ b) Féminin ☐

C2 - Dans quel département vis-tu ?

Note les 2 premiers chiffres de ton code postal :

C3 - Tu habites :

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Une commune rurale | <input checked="" type="checkbox"/> |
| b) Une ville de moins de 20 000 habitants | <input type="checkbox"/> |
| c) Une ville de 20 000 à 100 000 habitants | <input type="checkbox"/> |
| d) Une ville de plus de 100 000 habitants | <input type="checkbox"/> |
| e) Agglomération de Paris | <input type="checkbox"/> |

C4 - Tu es âgé de :

- | | | | |
|-------------------|-------------------------------------|----------------------|--------------------------|
| a) Moins de 8 ans | <input type="checkbox"/> | f) De 21 à 24 ans | <input type="checkbox"/> |
| b) De 9 à 11 ans | <input type="checkbox"/> | g) De 25 à 34 ans | <input type="checkbox"/> |
| c) De 12 à 14 ans | <input type="checkbox"/> | h) De 35 à 49 ans | <input type="checkbox"/> |
| d) De 15 à 17 ans | <input type="checkbox"/> | i) De 50 à 64 ans | <input type="checkbox"/> |
| e) De 18 à 20 ans | <input checked="" type="checkbox"/> | j) De 65 ans et plus | <input type="checkbox"/> |

C5 - Quelle est la profession de ton père ou de ta mère ?

- | | |
|---|-------------------------------------|
| a) Agriculteur | <input type="checkbox"/> |
| b) Artisan, commerçant | <input type="checkbox"/> |
| c) Profession libérale | <input type="checkbox"/> |
| d) Cadre supérieur | <input type="checkbox"/> |
| e) Profession intermédiaire (cadre moyen, technicien) | <input type="checkbox"/> |
| f) Employé | <input type="checkbox"/> |
| g) Ouvrier | <input type="checkbox"/> |
| h) Inactif | <input checked="" type="checkbox"/> |

C6 - Exerces-tu un emploi ?

- OUI ☐ Si oui, lequel ? :
NON ☒

C7 - Si tu n'exerces pas d'emploi, tu es :

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) Ecolier (école primaire) | <input type="checkbox"/> |
| b) Collégien (de la 6 ^{ème} à la 3 ^{ème}) | <input type="checkbox"/> |
| c) Lycéen (de la 2 ^{nde} à la Terminale) | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d) Etudiant (au-delà de la Terminale) | <input type="checkbox"/> |

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code :

Ville :

Retourne-nous ton questionnaire à l'adresse suivante :
Enquête CONSOLES +
Service Publicité
9 - 13, rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cédex 15

TOP JEUX VIDEO

**Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans
MICRO KID'S sur FRANCE 3**

Le dimanche à 9h50 et tous les jours sur



Console



Micro

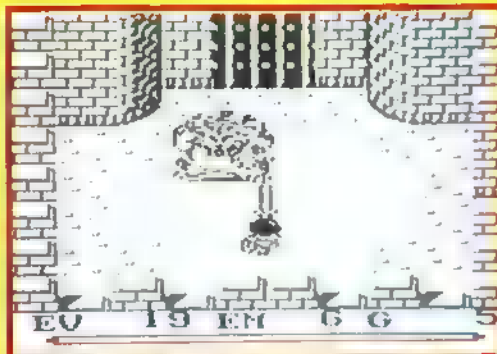
MEGADRIVE		WONDERBOY/DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCKTALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	P-ZERO	NINTENDO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	CLASSEMENT
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	80
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	81
DUNE II	WESTWOOD	82
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	83
THE TERMINATOR 2025	BETHESDA	84
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	85
FTS STRIKE EAGLE III	MILLENNIUM	86
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	87
BATMAN RETURNS	KONAMI	88
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	89
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	90
STUNT ISLAND	UBI SOFT	91
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	92
ROME AD 92	MILLENNIUM	93
AV 88 HARRIER ASSAULT	DOMARK	94
GREEPERS	PSYGNOSIS	95

	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C.
MD	BUBSY	ACCOLADE	GUILLEMOT	PLATES-FORMES	C+23:90%
	COOL SPOT	VIRGIN	SEGA	PLATES-FORMES	C+21: 92%
	GENERAL CHAOS	EA	SEGA	ACTION	C+23: 79%
	JUNGLE STRIKE	EA	SEGA	SHOOT-THEM-UP	C+21: 91%
	MICROMACHINES	CODEMASTERS	SEGA	SPORT	N.P.: 80%
	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	ACCLAIM	COMBAT	C+23:92
	MUHAMMADALI HEAVYWEIGHT BOXING	VIRGIN	SEGA	SPORT	C+19: 90%
	TECHNOCLASH	EA	SEGA	ACTION	N.P.: 65%
	SUPERMAN	VIRGIN	SEGA	PLATES-FORMES	N.P.: 65%
	BOB	EA	SEGA	PLATES-FORMES	C+22: 89%
SNIN	BOB	EA	LUDI GAMES	PLATES-FORMES	C+22: 90%
	ERIC CANTONNA				
	FOOTBALL CHALLENGE	ELITE	LUDI GAMES	SPORT	C+23: 96%
	F1 POLE POSITION	HUMAN	LUDI GAMES	COURSE DE F1	C+23: 93%
	FIGHTING SPIRIT	JALECO	LUDI GAMES	BEAT-THEM-ALL	N.P.: 80%
	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	ACCLAIM	COMBAT	C+23: 92%
	SUPER GOAL	JALECO	BANDAI	SPORT	N.P.: 50%
	TECMO SUPER NBA				
	BASKETBALL	TECMO	BANDAI	SPORT	N.P.: 85%
SEGA	TOM AND JERRY	HI TECH	BANDAI	PLATES-FORMES	C+20: 40%
SEGA	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	ACCLAIM	COMBAT	N.P.: 60%
	SUPERMAN	VIRGIN	SEGA	PLATES-FORMES	N.P.: 70%
GB	EMPIRE STRIKES BACK	UBI SOFT	LUDI GAMES	PLATES-FORMES	C+19: 89%
	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	ACCLAIM	COMBAT	N.P.: 70%
	MYSTIC QUEST	SQUARE	NINTENDO	AVENTURE	C+ 23:89%
	ROBIN HOOD	MINDSCAPE	BANDAI	AVENTURE	N.P.: 60%
	TITUS THE FOX	TITUS	BANDAI	PLATES FORMES	C+23: 80%
GG	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	ACCLAIM	COMBAT	N.P.: 60%
NG	SAMOURAI SHODOWN	SNK	GUILLEMOT	COMBAT	C+ 23: 96%
NEC	DUNGEON MASTER				
	THERON'S QUEST	HUDSON SOFT	TTI	AVENTURE	C+23: 85%
	POWER TENNIS	HUDSON SOFT	GUILLEMOT	SPORT	C+23: 83%
	RAINBOW ISLAND	NEC AVENUE	GUILLEMOT	PLATES-FORMES	N.P.: 75%
	J. LEAGUE				
	GREATEST ELEVEN	HUDSON SOFT	TTI	AVENTURE	N.P.: 85%



Eric Cantona Football Challenge (SNIN).



Mystic Quest (GB).



Mortal Kombat (MD).

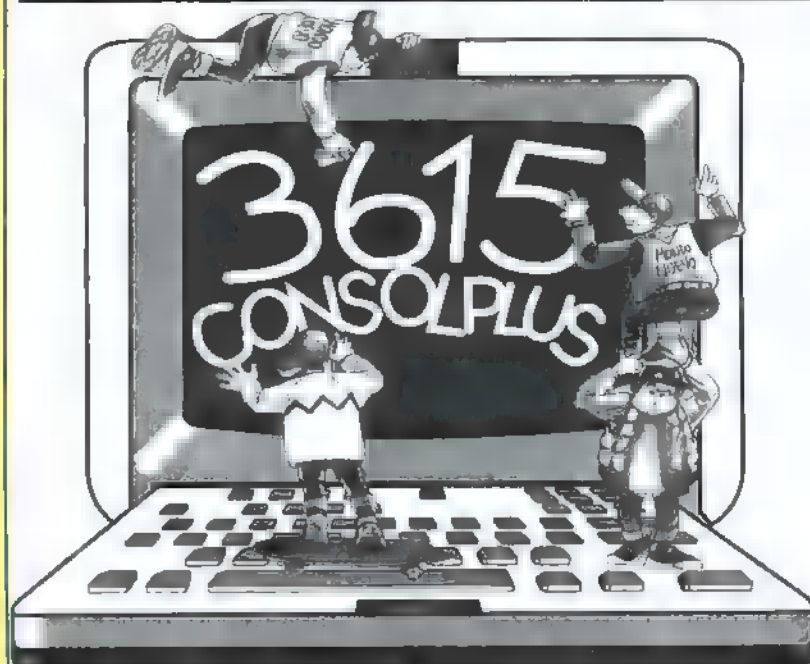


Bubsy (MD).



Samurai Shodown (Neo Geo).

NOUVEAU GRACE A TON MINITEL DEVIENT UN CLIENT PRIVILEGIE,
RECOIT TA "COSMIC CARD" ET GAGNE DES CADEAUX !!
ALORS TAPE VITE 3615 CONSOL PLUS



Mate les tarifs !

JEUX MEGA DRIVE

395,00F

X MEN
SHINING FORCE
SHINOBI 2
BUBSY
ROCKET NIGHT ADV

JEUX NEO GEO

SAMURAI 1490F
VIEW POINT 1490F
WH2 1390F

JEUX FAMICOM

589,00F

MONSTERS
SUPER AIR DRIVER
GP 1

F1 CIRCUS 2
WORLD HEROES : 649F

Mate les tarifs !

JEUX SUPER NES

449,00F

BATTLE TOADS
DRACULA
BASEBALL 2020
COOL SPOT
NFL FOOTBALL

499,00F

WWF 2
MARIO ALL STAR
SF2 TURBO : 590F

JEUX SUPER NINTENDO

MISTER NUTZ
POCKY N'ROCKY
TECMO NBA

NOUVEAU

MEGA CD + 7 jeux
(version Européenne)
CDX + 1 jeu

**2490F
549F**

Exclusif ! Sur 3615 CONSOL PLUS :
SI TU ES BLOQUE DANS UN JEU, DEMANDE TON
CODE ACTION REPLAY à MAITRE COSMIC.

ON RACHETE TES CARTOUCHES :

SUP. NINTENDO
SUPER NES
FAMICOM **200F**

MEGA DRIVE **130/150F**

**CONSOL PLUS
PAYE CASH !!**

"PINCE MOI
JE RÊVE"



COMMANDE avec 3615 Consol Plus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

C'est ça être n°1

21 MAI 1995 (L) AU
RADIO DE SEPTEMBRE
TAPE VITE CARTON
MINITEL 3615
ATTENDU !!



A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex

Nom - Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Tél

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F		Total

Règlement : Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou

☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit par Carte Bleue

numéro expire .. / ..

Tu peux aussi commander par Minitel sur le **3615 CONSOL PLUS C+23**

3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

**REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

Ho! ho!

Que c'est difficile de recommencer à bosser après deux mois de repos (bien mérité!)... Mais je ne vais pas m'appesantir sur ces problèmes existentiels, vous comprenez ce que je veux dire. Je passe rapidement sur les vacances, qui, je l'espère, se sont bien passées pour vous. Les miennes ont été très courtes, mais je compte repartir quelques jours en septembre: j'ai trouvé des grottes sympa en Ardèche... Pour ceux qui connaissent, c'est à Barry, et j'y ai passé trois jours très agréables, entouré de guerriers, de mages et d'autres monstres variés. Sinon, Sam a l'air de bien s'entendre avec mon troll. Il faut dire qu'il y a un petit air de famille. Cela dit, ce cher petit troll nous a fait comprendre qu'il désire retourner chez les siens. Je ne sais pas si cela va être possible, car c'est loin et les routes ne sont pas sûres de nos jours. Bon, on avisera s'il insiste vraiment.

Votre courrier a encore battu tous les records (il faudra un de ces jours que je compte le nombre de lettres qui m'arrivent tous les mois...). J'ai cinq piles autour de moi (une sur ma gauche, deux sur le bureau et deux sur ma droite), et je ne vois plus la lumière du jour (pourtant, d'après les infos, il fait un temps superbe). Deux jours pleins, juste pour le lire et faire un tri préliminaire: c'est du jamais vu! Evidemmen, vous ne passez pas tous dans C+. Inutile de me le reprocher. Je n'ai pas encore sélectionné les dessins, mais j'ai vu qu'il y en a presque autant. Dur métier que celui de nain. A propos de nains, j'ai des amis qui ont repris le gag du "nain connu Nain Plus" qui est passé sur Canal+ (mais si, vous savez, "un nain connu vous offre des fleurs, etc."). Je l'ai entendu une trentaine de fois en dix jours. Ce doit être cela qu'on appelle l'humour à répétition...

Holho, comme d'habitude, mon éditio commence à ressembler à un roman-fleuve. Bon, je m'arrête là, Gros bisous à tous

Wieklen le grand (pour un nain).

PS: Autre gag que me jouent régulièrement mes neveux: "Est-ce que les Schtroumfs ont des cheveux?" Un ange passe. On me regarde, et le plus grand sort: "Bien sûr, le Grand Schtroumf a bien de la...". Cela suffit à les faire se tordre. Ah, les jeunes!

CREER UN FANZINE

Je ne vais pas faire dans l'originalité en disant que Consoles+ est hyper génial. J'envisage de faire un fanzine, et je voudrais te poser quelques questions.

- 1) Combien, en moyenne, faut-il de personnes?
- 2) Comment se procurer les dernières nouveautés?
- 3) Pourrais-je vous demander des renseignements sur des jeux comme Dragon Ball Z 2, Ranma 1/2, etc.?
- 4) Nous voudrions montrer à nos lecteurs, dans une rubrique spéciale, comment se font les différentes rubriques d'un grand magazine comme le tien. [NDW, j'ai traduit pour que tout le monde comprenne... Je rappelle que NDW signifie Note de Wieklen!] Pourrais-tu nous décrire l'ambiance, les répartitions pour chaque travail, etc.?
- 5) Je n'ai pas envie que tu me publies, je préfère laisser de la place pour un lecteur qui posera des questions intéressantes. Ci-joint une enveloppe timbrée avec mon adresse.

Yannick

PS: Nous t'enverrons le premier numéro.

Créer un 'zine? Que voilà une belle et bonne idée. Voyons comment je puis t'aider.

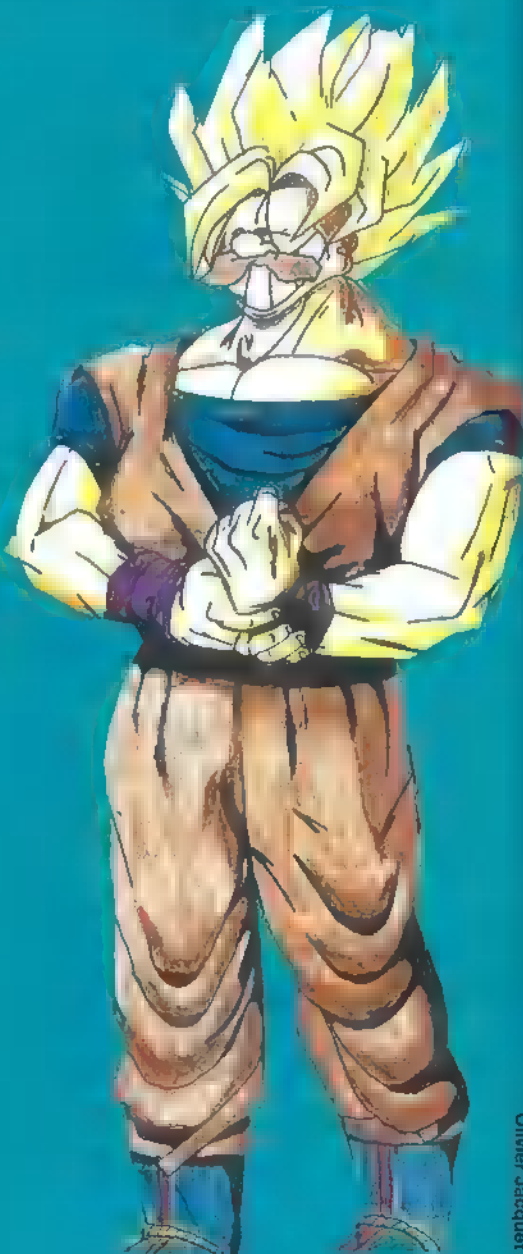
- 1) Combien de personnes? Une seule permet déjà de commencer. Mais c'est un gros travail et, surtout, si tu désires le diffuser à grande échelle, tu devras le placer sous l'égide d'une association de type loi 1901. Cela sous-entend un minimum de trois personnes (président, adjoint et trésorier). Tu verras aussi que, souvent, tes auteurs feront un numéro, puis en sauteront un ou deux, etc. Cela va te forcer à en avoir toute une panoplie, que tu appelleras selon tes besoins.
- 2) Pour se procurer les dernières nouveautés, plusieurs solutions. La plus rapide mais aussi la plus onéreuse, c'est d'acheter les jeux en boutique. Vu le prix actuel des jeux, ce n'est pas très raisonnable. A la limite, si vous êtes assez nombreux dans l'équipe, chacun peut prendre un jeu. Mais ce n'est de toute façon pas la panacée. Autre possibilité: vous adresser aux éditeurs. Malheureusement, sur console, cela ne semble pas fonctionner très bien. Mais qui ne tente rien n'a rien! Enfin, et surtout, tu peux te mettre d'accord avec un revendeur pas trop loin de chez toi pour aller tester les jeux dans sa boutique. Cela te permettra de te faire une idée des jeux à moindre coût, et ça mettra un peu

3) Pour obtenir des infos sur les jeux: s'il s'agit d'une question d'ordre technique, la Hot-Line est là pour ça. Tu peux aussi tenter de nous téléphoner, mais si nous sommes à la bourre, tu vas te faire jeter...

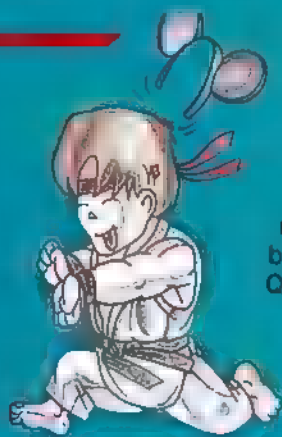
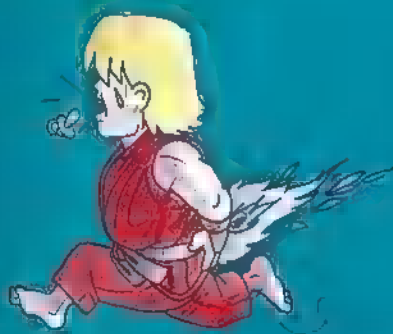
- 4) Tout savoir sur la rédaction?! Bonne idée, mais, heu... Difficile à mettre en œuvre. "Ouais, l'ambiance est super, on s'éclate bien, etc." Tu vois le genre. L'idéal, ce serait que tu viennes jeter un œil par toi-même...
- 5) Mais si, ta lettre est intéressante. La preuve, je la passe. Une petite remarque en passant: **NE M'ENVOYEZ PAS D'ENVELOPPE TIMBREE!** Si je prenais la peine de récupérer tous les timbres que vous m'envoyez, je serais riche! Blague à part, je ne peux pas vous répondre individuellement. D'abord, cela me prendrait trop de temps. Ensuite, je passe déjà ma vie à écrire des kilomètres de texte, et je n'ai pas envie d'en faire le double ou le triple.

Wieklen, le nain fainéant...

PS: j'espère bien!



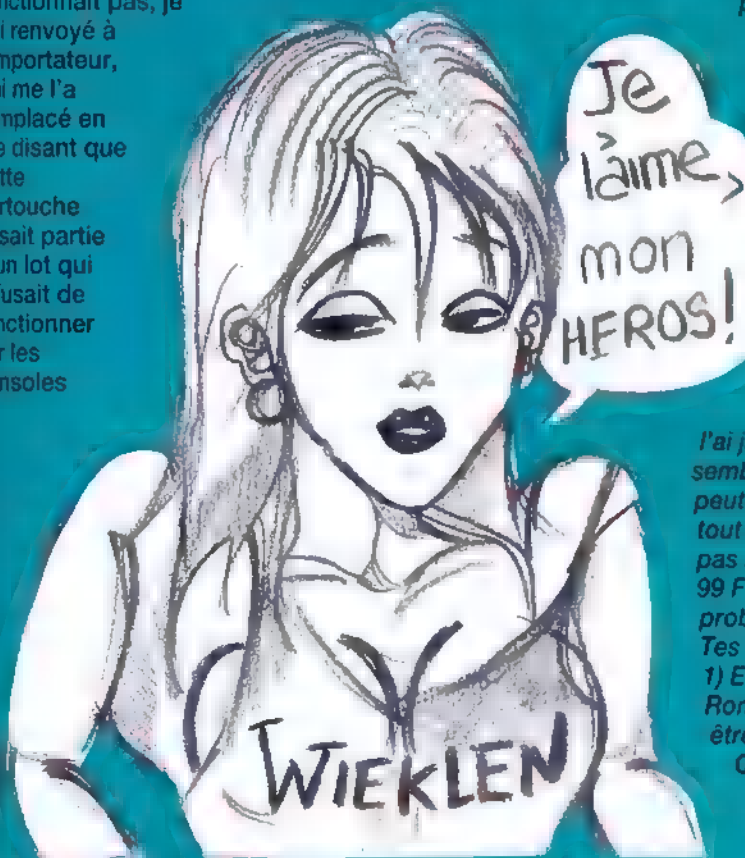
Olivier Jacquenet



ADAPTATEURS

Je t'écris pour réagir à la suite de la lettre de Jojo le cafteur du n° 21 de Consoles+. Je possède une SNIN depuis trois mois, et je n'ai que quatre jeux, dont trois japonais (DBZ II, Ranma 1/2 II et Final Fight II) et SF II [que de "II"! NDW]. Je n'ai eu qu'un seul problème: ma console n'a pas grillé, mais elle refusait DBZ II avec mon adaptateur. Comme un de mes amis possède une Action Replay Pro, et que cette dernière permet d'aller trifouiller les jeux, je me suis dit qu'elle devait être puissante. Grave erreur, c'était pire qu'avec l'autre (qui me permettait au moins d'admirer la présentation du jeu). Un autre de mes amis possède une SNES (américaine!). J'ai testé le jeu sur sa machine, et il marche à la perfection. Avec encore un autre adaptateur, il marche aussi à la perfection. Tout cela pour dire que l'histoire de Jojo, c'est sûrement un problème d'adaptateur. Le meilleur que j'aie testé est le SNES Game Converter AD 29 version européenne.

Comme le jeu ne fonctionnait pas, je l'ai renvoyé à l'importateur, qui me l'a remplacé en me disant que cette cartouche faisait partie d'un lot qui refusait de fonctionner sur les consoles.



françaises.
On m'a donc
renvoyé un
autre jeu, et
maintenant il
marche très
bien.

Quelques questions maintenant:

1) Pour quand est prévu le CD-Rom de la SNIN, et quelles en seront les caractéristiques?

- 2) Comment faire pour travailler dans la conception de jeux sur consoles? Je passe en terminale C, que dois-je faire après?
- 3) Est-ce que Takana va convertir World Heroes II sur la SFC? Il a l'air si bien!
- 4) Est-ce que le CD-Rom de la SNIN pourra supporter des jeux de plus de 40 Mb?
- 5) Pourquoi y a-t-il des jeux de rôle (avec des nains et des elfes!) sur Megadrive et pas sur SNIN (je ne parle pas de Dungeon Master).
- 6) Est-il vrai que Street Fighter II Turbo arrive sur SFC? Je ne trouve pas SFII bien terrible, sera-t-il mieux?
- 7) Pourquoi est-ce que les cartouches américaines sont si laides?

David

PS: Excuse-moi si je te prends pour un conseiller d'orientation!

Mon petit Bonhomme (private joke), tu as vraiment une écriture de cochon. Presque aussi illisible que la mienne, et ce n'est pas peu dire! Pour les mésaventures de Jojo, il semble bien, renseignements pris, qu'il ait tout simplement mis une de ses cartouches (ou les deux!) à l'envers. D'où grillade (sans fines herbes). Je n'étais pas au courant de ces histoires de "lots" compatibles ou pas. Voici une info intéressante. L'Action Replay est à la fois un adaptateur et un "bidouilleur"

Personnellement, je ne l'ai jamais essayé, mais il me semble très bien. Un peu cher, peut-être... J'ai un adaptateur tout bête, que j'ai payé (enfin, pas moi, mes petits neveux) 99 F. DBZ II fonctionne sans problème avec.

Tes questions:

1) En ce qui concerne le CD-Rom de la SNIN, il devrait être disponible avant Noël.

- Quant aux caractéristiques techniques, elles évoluent d'un jour à l'autre. Wait and see...
2) Programmer, c'est

**REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

programmer. Il te faut faire une école d'informatique (en université ou en grande école). Quand tu auras ton diplôme, il ne te restera qu'à faire le tour des éditeurs...

3) Rien de tel n'a été annoncé. *World Heroes II* est effectivement superbe! **Domage!**

4) Un CD peut contenir 600 Mo (soit 4 800 Mb). Tu imagines des jeux de 4,8 Giga bits? En fait, la plus grande part du CD sera, comme c'est le cas sur CD-Rom NEC, occupée par du son (qualité CD) et des images.

5) Comme je vous l'expliquais il y a déjà longtemps, au Japon la SFC a une image beaucoup plus jeune que la MD. De ce fait, les jeux sont plus simplistes (Zelda, etc.). A propos de Dungeon Master, je viens de m'amuser plusieurs heures avec la version PC Engine. Elle est superbe, en tout point égale ou supérieure aux versions micro. Au lieu de la Neo Geo, je vais peut-être me prendre une NEC...

6) J'ai joué à Street Fighter II Turbo, et il est impressionnant. Il est aussi beau que SF II, mais surtout il est rapiiiiiiiide, on peut jouer les boss, il y a de nouveaux coups... Mais, à 700 F actuellement, il est cher.

7) Peut-être parce que les Américains n'ont aucun goût? Ou alors parce que les Japonais pensent que les Américains n'ont aucun goût? Ou parce que nous avons mauvais goût et que nous ne savons pas apprécier à leur juste valeur les cartouches américaines? A toi de choisir!

**Wieklen, le conseiller
d'orientation.**

PS: De toute façon, tu seras bien obligé d'aller le voir, ton conseiller d'orientation!

LETTRE DE HCL LE MAGNIFIQUE A WIEKLEN LE ROI DES NAINS

Salut à toi, Wieklen, le plus grand du peuple des petits.

1) HCL l'optimiste voudrait tout d'abord montrer à ses potes qui disent que sa lettre n'a aucune chance de passer dans Consoles+ qu'ils se plantent lamentablement, et il compte sur le grand petit Wieklen pour lui donner un coup de main (j'ai bien dit de MAIN). HCL se rend compte que c'est un peu tard pour le numéro de juillet, mais pour celui d'août...

**REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER**
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

AVIS DE DECES

Ma fourmi rouge sabatierivore des îles Galapagos du Nord vient de partir avec une libellule stérilisée du Zaïre. Les pauvres!

Cher Wieklen, King of the Dwarves,

Maître absolu de l'objectivité et conseiller précieux des novices interactifs [tu es sûr que cela veut dire quelque chose? NDW], je te salue bien bas, et je m'empresse de m'enquérir de ta santé, constatant avec un désespoir croissant que bien peu d'entre nous s'en préoccupent. Voici ma situation: je suis actuellement dans une cave triste et humide, enchaîné à ma pauvreté d'esprit, qui n'a d'ailleurs rien à envier à Corbier [idem, NDW], et j'attends toujours et encore une lueur salvatrice et nourricière — en clair, je suis dans la mouise et je souhaite que ton encéphale et toi-même me répondent.

Grandtine:

On voit que Joypad et C+ ne sortent pas de la même crémèrie. Par exemple, Parodius sur NES: C+: 90 %, animation impeccable, NES brillamment exploitée, etc.; Joypad: 62 %, animation 10/20, cliquotements, etc.

2) HCL l'intrigué était sur le point de s'acheter une Action Replay Pro, quand il lut dans le courrier que cet accessoire grillait la SNIN quand on utilisait les jeux US. Si tu en sais plus là-dessus, HCL te prie de le lui faire savoir...

3) HCL hésite: vaut-il mieux acheter trois jeux SNIN (Star Wars, Super Aleste et Super Mario Collection) et l'Action Replay Pro, ou une Neo Geo et un jeu?

4) Mes pote's disent que Consoles+ est le dernier mag' auquel écrire si on veut que sa lettre paraisse un jour. HCL redemande sincèrement à Wieklen le roi des nains de l'aider à leur faire prendre conscience de leur bête ignorance.

5) Un message à JMB, Robby, Banana, Homer et tous les autres (oui, toi aussi, Wieklen!): "Ce que vous faites est super-génial-méga-destroy, continuez!"

**HCL l'optimiste, l'outragé, l'intrigué,
le Jean Passe Edemeilleures.**

PS: Je ne peux rien faire pour ton troll, mon igloo est trop petit.

PPS: Salut Wieklen, à la prochaine.

PPPS, etc. [NDW]

C'est normal, que tu parles de toi à la troisième personne? Heu, bon, Wieklen le grand va répondre à HCL le multiple (on dirait le Delon des "Arènes de l'Info")...

1) Pas de problème, tu vas pouvoir leur montrer que tu as toujours raison! Au fait, il n'y a pas de numéro d'août (mais seulement un numéro "juillet-août"). Mais tu as dû le remarquer, je pense...

2) Des rumeurs, des rumeurs, et encore des rumeurs. Pour résoudre ce problème, le plus simple serait que tous ceux qui ont une Action Replay (ou autre adaptateur) et qui ont eu des problèmes m'envoient une bafouille. O.K.!? Suite au prochain numéro!

3) Comme tu veux. Comment, c'est pas une réponse? Je ne vais pas décider pour toi, quand même! Cela dit, si tu choisis la Neo Geo, je me permets de te conseiller comme jeu l'excellent (on ne le dira jamais assez) World Heroes II...

4) Bis repetita... Comme tu peux le voir, je la passe, la lettre! De quoi clouer le bec à tous tes potes!

5) Merci, merci, merci, merci, etc. (1 000 fois)! Cela nous fait chaud au cœur!

Wieklen le-nain-qui-cloue-le-bec-aux-mauvaises-langues

PS: C'est réglé.

PPS: A plus!

PPPS à PPPPPPPPPS: O.K.!, ça va, on a compris!

Osssskkour! Ce n'est pas le seul exemple.
Deux hypothèses me viennent à l'esprit:

- Konami fabrique des cartouches différentes d'un même jeu:

- les testeurs de l'un des deux journaux sont des taupes ahuries.

Les testeurs étant tous humains (sauf toi, qui es un demi-dieu), que penser?

Grandeur:

Les consoles NEC n'ont jamais été officiellement importées - c'est un fait. Mais qu'en est-il du marché parallèle en province (j'habite Chartres)? Parce que je sais pas pour vous, mais une CoreGrafx à 300 baluches, plus Street Fighter II*, plus Bomber Man 93, Parodius, etc. AAARGH! Arrêtons là.

Petittouat:

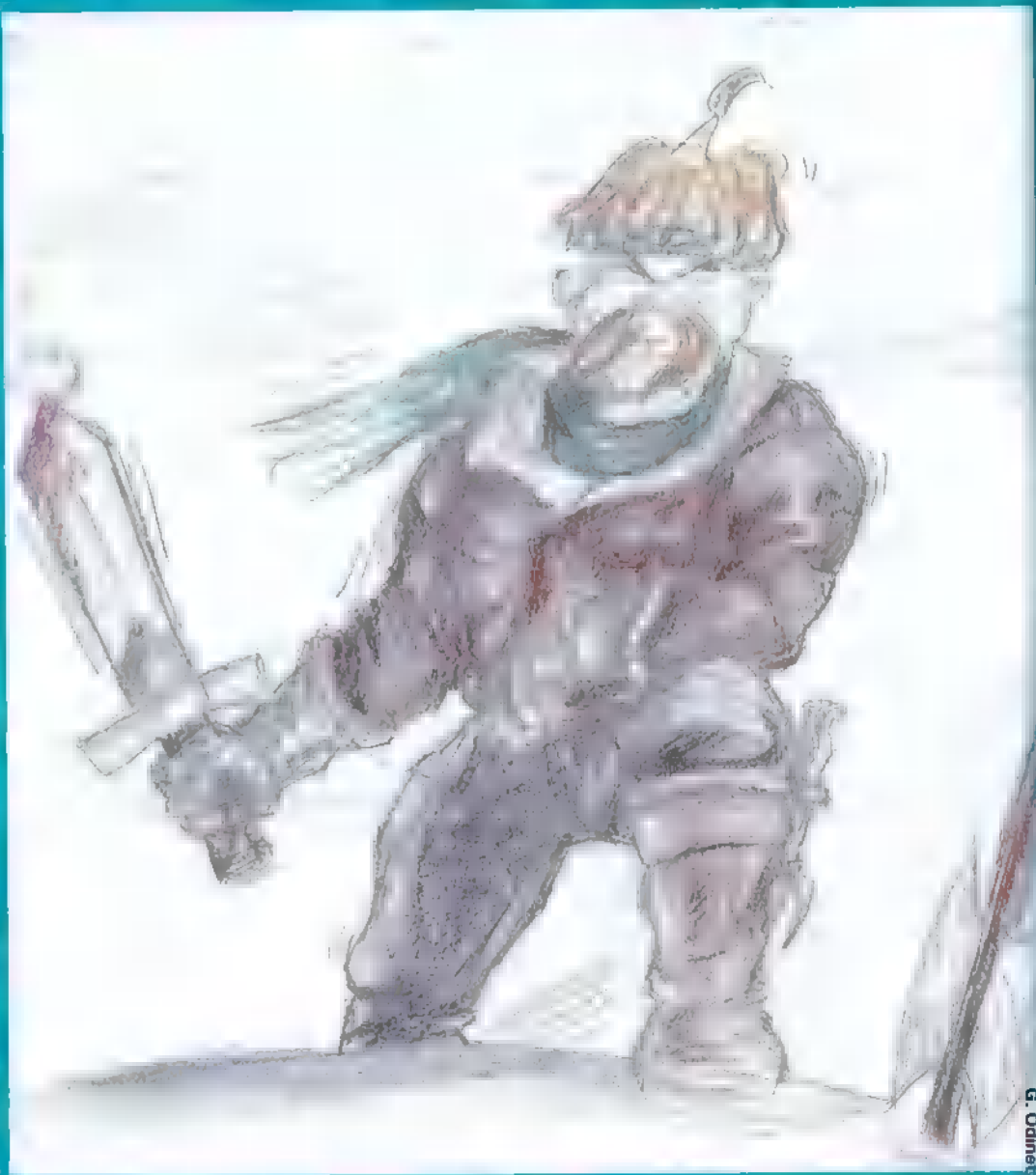
A propos des Top-Flop, vous choisissez plus en fonction des "coups de cœur" des testeurs que des notes attribuées aux jeux, pas vrai?

Hénaumekatr:

L'index des jeux testés: c'est un peu commercial de ne pas mettre à côté la note attribuée lors du test, non?

Cink-toukour:

The Killer: ça s'améliore. C'est même intéressant maintenant. Mais mettez-lui une petite





REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
 9,11,13, rue du Colonel-Avia,
 75754 Paris Cedex 15

1) En ce qui concerne la notation des cartouches testées dans Consoles +, et plus précisément de Parodius, la réponse est très simple... Il faut tester les jeux en fonction des capacités de la console. L'animation fut notée 90% because scrolling multidirectionnel, sprites balèzes, etc. Quant aux clignotements de l'écran, presque toutes les cartouches NES présentent ce défaut. Pas de taupe ahurie à la rédaction!

2) Me saisissant du Guide Tilt/Consoles+ 1992, p. 158, je vois que trois magasins existent à Chartres: Jean Legue, Inter Discount et Nasa. A ma connaissance, les deux derniers ne font pas de consoles (enfin, je crois). Reste le premier, que je ne connais pas (tu n'as plus qu'à aller voir!). Mais, de toute façon, Chartres n'est pas très loin de Paris. Rien ne t'empêche de prendre le train, si?

3) Evidemment, mon capitaine! Cela se passe très simplement: on se pose la question de savoir quels jeux "méritent" le Top et quels jeux "méritent" le Flop. On ne tient pas compte des notes, mais de nos goûts personnels (cf. plus haut).

4) Y'a un index? Ah! oui, tu as raison! En voilà une bonne idée! Mais, tu as encore raison, il n'y a pas de note. De toute façon, trouves-tu vraiment qu'une note toute seule suffise à juger un jeu? Bon, on peut toujours proposer de la mettre. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour te faire plaisir!

5) Vos réactions vis-à-vis du Killer sont très partagées. Au début, je l'ai moi aussi trouvé irritant, mais il s'est effectivement bien amélioré. Cela dit, ce n'est pas une raison pour lui ajouter de la place. Après, nous ne pourrions plus le tenir! A ce propos, ne soyez pas si sectaires. Vous êtes nombreux dans le courrier à lui reprocher d'attaquer les jeux que vous aimez (SF II, Sonic 2, etc.). Primo, il est là pour ça. Secundo, même si tel jeu est bon, cela ne veut pas dire qu'il est exempt de défauts. Et plus ce jeu est célèbre, plus il est important de les souligner, ces défauts!

Wieklen (au fait, et toi, ça boume?)

PS: Oh! oh! dois-je vraiment donner un avis là-dessus? Bon, d'accord. Cette émission marche, semble-t-il, très fort. Il paraît qu'on l'exporte même à l'étranger. Personnellement, je la trouve nulle. Voilà.

feuille de papier en plus dans votre magnifique mensuel, parce qu'on a l'impression qu'il s'est acheté une lampe à bronzer, et qu'il passe plus de temps à essayer des crèmes solaires les doigts de pied en éventail qu'à tester des jeux.

Puouk Mc Juju

A qui il arrive de passer de l'autre côté de l'écran quand il a trop fumé de jeux vidéo en poudre, et qui avait soif de savoir... et de parler intimement avec son petit Wiekleninou d'amour.

PS: Que penses-tu, techniquement et ludiquement, de "Hugo Délire"?

Alors, Sébastien, on a oublié de mettre son chapeau en plein soleil? Les neurones n'ont pas supporté la chaleur? Mais non, c'est pas grave, elle est tout de même excellente, ta petite lettre, mon Piukinou (drôle de pseudo, quand même!). Laisse donc ta fourmi rouge faire sa vie. C'est une grande, maintenant, et elle a le droit de faire ses propres choix! Ah! oui, merci, ma santé va bien, c'est gentil de t'en inquiéter. C'est vrai que c'est - trop - rare! Bon, je bavarde, je bavarde, mais tu m'as posé des questions:

Merci à tous et à toutes pour leurs dessins.
(N'oubliez pas de signer vos œuvres)

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

RUBRIQUE KILLER

Alien Vs Predator (SNIN) 21
Bart vs the World (NES) 17
Baseball Heroes (LYNX) 15
Bras Number (SFC) 17
California Games 2 (SNIN) 20
Captain America (MD) 16
Double Clutch (MD) 21
Double Dragon 3 (GB) 14
Dracula (LYNX) 17
Galaga 2 (GG) 22
Home alone (SMS) 22
Hook (GB) 14
Hunt for Red October (SNIN) 19
Lethal Weapon (GB) 19
Monopoly (NES / SNES) 18
Pit-Fighter (LYNX) 20
Race Drivin (SNES) 15
Sonic 2 (MD) 16
Steel Talons (MD) 16
Street combat (SNES) 22
Street Fighter2 (SNIN) 17
Super BattleTank (SNIN) 14
Super Soccer (PCE CD) 18
Super Star Wars (SNIN) 19
Superman (GG) 21
Terminator 2 (MD) 17
Warspeed (SNIN) 20
World Class Football Soccer (LYNX) 16

RUBRIQUE REVIEW

3 COUNT BOUT (Neo Geo) 21
688 ATTACK SUB (Megadrive) 2
1941 (Supergraph) 2
2020 SUPER BASEBALL (Super Famicom) 21
2020 SUPER BASEBALL (Neo Geo) 4
A BOY AND HIS BLOB (Megadrive) 1
ACROBAT MISSION (Super Famicom) 15
ACTRAISER (Super Famicom) 0
ACTRAISER (Super Nintendo) 19
ADDAM'S FAMILY (Game Boy) 13
ADDAM'S FAMILY (Nintendo) 13
ADDAMS FAMILY II (Super Nintendo) 18
ADDAMS FAMILY (PC Engine CD) 7
ADDAMS FAMILY (Super Nintendo US) 11
ADVENTURE ISLAND II (Nintendo) 11
ADVENTURE ISLAND (Nintendo) 16
ADVENTURE ISLAND (Game Boy) 8

ADVENTURE ISLAND (PC Engine) 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM (Nintendo) 12
AERIAL ASSAULT (Game Gear) 11
AEROSTAR (Game Boy) 4
AIR RESCUE (Sega) 12
ALDYNES (Supergraph) 0
ALFRED CHICKEN (Game Boy) 12
ALIEN 3 (Game Gear) 17
ALIEN 3 (Megadrive) 13
ALIEN 3 (Sega) 16
ALIEN SYNDROME (Game Gear) 9
ALIENSTORM (Megadrive) 1
ALIENSTORM (Sega) 6
ALISIA DRAGON (Megadrive) 6
ALPHA MISSION 2 (Neo Geo) 1
ALTERED SPACE (Game Boy) 4
AMAZING TENNIS (Super Nintendo US) 16
ANDRO DUNOS (Neo Geo) 12
ANNET ERNEST EVANS (Mega CD) 19
ANOTHER WORLD (Super Nintendo) 15
APB (LYNX) 2
AQUATIC GAMES (Megadrive) 14
ARCADE SMASH HIT (Sega) 11
AREA 88 (Super Famicom) 1
ARIEL THE LITTLE MERMAID (Megadrive) 17
ARIEL THE LITTLE MERMAID (Game Gear) 19
ART OF FIGHTING (Neo Geo) 16
ASTERIX (Game Boy) 21
ASTERIX (Super Nintendo) 22
ASTERIX (Sega) 5
ATOMIC ROBO-KID (Combo AV) 14
ATOMIC RUNNER (Megadrive) 13
ADVENTURES MAGIQUES (Super Famicom) 14
DE MICKEY (Super Famicom) 6
AX BATTLER (Game Gear) 11
AXELAY (Super Famicom) 12
B.C. KID (Game Boy) 16
BACK TO THE FUTURE II (Sega) 5
BACK TO THE FUTURE III (Sega) 9
BAD OMEN (Megadrive) 7

BAD N' RAD (Game Boy) 6
BALLISTIX (PC Engine) 6
BART VS THE JUGGERNAUTS (Game Boy) 17
BART'S KNIGHTMARE (Super Nintendo US) 15
BASEBALL STARS2 (Neo Geo) 10
BASKETBRAWL (LYNX) 12
BATMAN RETURNS (Game Gear) 16
BATMAN RETURNS (LYNX) 12
BATMAN RETURNS (Mega CD) 22
BATMAN RETURNS (Megadrive) 17
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER (Game Boy) 11
BATMAN RETURN OF THE JOKER (Nintendo) 15
BATMAN'S RETURN (Super Famicom) 17
BATTLE BLAZE (Super Famicom) 8
BATTLE DODGE BALL (Super Famicom) 1
BATTLE LODGE RUNNER (PC Engine) 19
BATTLE MANIA (Megadrive) 8
BATTLE OF OLYMPUS (Nintendo) 2
BATTLE TOADS (Game Boy) 16
BATTLECLASH (Super Nintendo) 19
BATTLETOADS (Megadrive) 21
BATTLETOADS (Nintendo) 9
BEAST WARRIOR (Megadrive) 3
BEETLEJUICE (Game Boy) 7
BEST OF THE BEST (Game Boy) 19
BEST OF THE BEST (Nintendo) 19
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE (Game Boy) 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL (Super Nintendo US) 8
BIO SHIP PALADIN (Megadrive) 3
BLADES OF STEEL (Game Boy) 9
BLASTER MASTER (Nintendo) 8
BLAZEON (Super Famicom) 13
BLOCK OUT (Megadrive) 1
BLOWOUT (Nintendo) 9
BLUE SHADOW (Nintendo) 6

BOB (Megadrive) 22
BOB (Super Nintendo) 22
BOMBERMAN93 (PC Engine) 17
BONANZA BROS (PC Engine CD) 13
BONANZA BROS (Sega) 10
BOND 007 (Sega) 22
BOULDER DASH (Game Boy) 1
BOULDER DASH (Nintendo) 3
BOXXLE (Game Boy) 3
BROWNING (PC Engine CD) 8
BUBBLE BOBBLE (Sega) 6
BUBBLE GHOST (Game Boy) 7
BUBSY (Super Nintendo US) 22
BUCK ROGERS (Megadrive) 7
BUGS BUNNY II (Game Boy) 5
BUILDERLAND (PC Engine CD) 10
BULLS VS BLAZERS (Super Nintendo US) 18
BULLS VS LAKERS (Megadrive) 12
BURAI FIGHTER (Game Boy) 1
BURGERTIME DELUXE (Game Boy) 11
BURNING FIGHT (Neo Geo) 5
BUSTER BALL (Game Gear) 9
CACOMA KNIGHT (Super Famicom) 18
CADASH (Megadrive) 12
CAESAR'S PALACE (Game Boy) 3
CAL50 (Megadrive) 4
CALIFORNIA GAMES (Nintendo) 4
CAMEL TRY (Super Famicom) 10
CAPTAIN PLANET (Megadrive) 19
CAPTAIN PLANET (Nintendo) 5
CASTLE OF ILLUSION (Megadrive) 0
CASTLEVANIA3 (Nintendo) 18
CASTLEVANIA II (Game Boy) 11
CAVEMAN NINJA (Nintendo) 10
CENTURION (Megadrive) 1
CHAKAN (Megadrive) 17
CHAMPION OF EUROPE (Sega) 10
CHASE H.Q. (Game Boy) 3
CHECKERED FLAG (LYNX) 3

CHESS MASTER (Game Boy) 0
CHESSMASTER (Super Nintendo) 21
CHESSMASTER (Game Gear) 9
CHESTER CHEETAH (Super Nintendo US) 18
CHEVALIERS DU ZODIAQUE (Game Boy) 3
CHIKI CHIKI BOY (Megadrive) 16
CHOPLIFTER II (Game Boy) 8
CHRIS NO BOOKEN (PC Engine CD) 6
CHUCK ROCK (Game Gear) 15
CHUCK ROCK (Megadrive) 11
CHUCK ROCK (Sega) 11
CLEYLANCER (Megadrive) 11
CONAN (PC Engine CD) 8
COOL SPOT (Megadrive) 21
COOL WORLD (Super Nintendo) 19
CORPORATION (Megadrive) 10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE (Nintendo) 10
CORYOON (PC Engine) 6
COTTON (PC Engine CD) 19
CRACKOUT (Nintendo) 11
CREST OF WOLF (PC Engine CD) 18
CROSSED SWORDS (Neo Geo) 4
CRUDE BUSTER (Megadrive) 8
CRYING (Megadrive) 16
CRYSTAL MINES II (LYNX) 9
CRYSTAL WARRIOR (Game Gear) 11
CYBER LIP (Neo Geo) 0
CYBORG JUSTICE (Megadrive) 19
DAHNA (Megadrive) 5
DAISENPU CUSTOM (PC Engine) 1
DARIUS TWIN (Super Famicom) 0
DARK EDGE (Arcade) 21
DAVIS CUP TENNIS (PC Engine CD) 10
DEAD DANCE (Super Famicom) 18
DEATH DUEL (Megadrive) 15
DECAPATTACK (Megadrive) 3
DEFENDER OF THE CROWN (Nintendo) 5
DEFENDERS OF OASIS (Game Gear) 17
DENNIN ALESTE (Mega CD) 17
DESERT STRIKE RETURN (Super Famicom) 11
TO THE GULF (Megadrive) 7
DESERT STRIKE (Super Nintendo US) 15
DEVIL CRASH (Megadrive) 3
DEVILISH (Game Gear) 0
DIGGER (Nintendo) 4
DIMENSION FORCE (Super Famicom) 4

DINOLAND (Megadrive) 2
DINOLYMPICS (LYNX) 18
DIRTY LARRY (LYNX) 17
DIZZY (Nintendo) 22
DORAMON II (PC Engine) 6
DOUBLE CLUTCH (Megadrive) 21
DOUBLE DRAGON II (Game Boy) 3
DOUBLE DRAGON II (Game Boy) 9
DOUBLE DRAGON II (PC Engine) 5
DOUBLE DRAGON III (Nintendo) 9
DOUBLE DRAGON (Megadrive) 9
DR. FRANKEN (Game Boy) 13
DR. MARIO (Game Boy) 1
DRACULA (LYNX) 17
DRACULA (Super Famicom) 3
DRAGON CRYSTAL (Sega) 11
DRAGON EGG (PC Engine) 4
DRAGON SABER (PC Engine) 8
DRAGON'S EYE (Megadrive) 5
DRAGON'S LAIR (Game Boy) 8
DRAGON'S LAIR (Nintendo) 6
DYNA WARS (Super Famicom) 10
DYNABLASTER (Nintendo) 14
H. BOXING (Megadrive) 11
EARNEST EVANS (Megadrive) 6
ECCO THE DOLPHIN (Megadrive) 16
EDONO KIBA (Super Famicom) 17
EL VIENTO (Megadrive) 3
ELFARIA (Super Famicom) 11
ELITE (Nintendo) 13
EMPIRE STRIKES BACK (Game Boy) 19
ETERNAL CITY (PC Engine) 0
EUROPEAN CLUB SOCCER (Megadrive) 11
EX-MUTANTS (Megadrive) 17
EXHAUST HEAT (Super Famicom) 8
EXILE2 (PC Engine CD) 15
EXILE (Megadrive) 10
F-15 STRIKE EAGLE (Super Famicom) 0
F-22 INTERCEPTOR (Megadrive) 4
F. FANTASY MYSTIC QUEST (Super Nintendo US) 15
F1 RACE (Game Boy) 1
F1 GRAND PRIX II (Super Famicom) 19
F1 GRAND PRIX (Megadrive) 5
F1 GRAND PRIX (Super Famicom) 11
F1 HERO MD (Megadrive) 9
FACEBALL 2000 (Super Nintendo US) 15
FACTORY PANIC (Game Gear) 6
FAERY TALE ADVENTURE (Megadrive) 1
FANTASIA (Megadrive) 1

36 15

S
U
L
P
C
T

**DECouvrez
NOS
NOUVEAUX
JEUX
PRIMÉS**

PILOTWINGS (Super Famicom) ■	RAY X AMBER 3	SLIME WORLD (Megadrive) 8	SUPER DOUBLE DRAGON	SUPREME COURT	TRACK'N FIELD (Game Boy) 19
PINBALL JAM (Lynx) 15	(PC Engine, PC Engine CD) 13	SMASH T.V. (Nintendo) 6	(Super Nintendo US) 15	BASKETBALL (Megadrive) 11	TRAX (Game Boy) 11
PIT-FIGHTER (Megadrive) 6	RESCUE OF PRINCESS	SMASH TV (Game Gear) 15	SUPER DUNK STAR	SWITCHBLADE II (Lynx) 16	TRICKY (PC Engine) 1
PIT-FIGHTER (Sega) 19	BLOBETTE (Game Boy) 6	SMASH TV (Megadrive) 16	(Super Famicom) 22	SYVALION (Super Famicom) 13	TROG (Nintendo) 6
POP'N MAGIC (Megadrive) 12	RESCUE RANGERS (Nintendo) 7	SMASH TV (Super Famicom) 8	SUPER DUNKSHOT	TATI CUP (Arcade) 21	TURBO OUT RUN (Megadrive) 6
POP'N TWIN BEE	REVENGE OF THE GATOR	SNAKE'S REVENGE	(Super Famicom) 10	TALESPIN (Game Gear) 19	TURBO SUB (Lynx) 4
(Super Famicom) 18	PINBALL (Game Boy) 0	(Nintendo) 8	SUPER E.D.F. (Super Famicom) 3	TALESPIN (Megadrive) 17	TURTLES II: BACK FROM THE
POPILS (Game Gear) 1	RINGS OF POWER (Megadrive) 7	SNEAKY SNAKES (Game Boy) 10	SUPER F1 CIRCUS	TALESPIN (Nintendo) 16	SEWERS (Game Boy) 12
POPULOUS (Nintendo) 13	RISKY WOODS (Megadrive) 17	SNOW BROS (Game Boy) 2	(Super Famicom) 13	TALMIT'S ADVENTURE	TV SPORTS BASKETBALL
POPULOUS (Sega) 0	ROAD BLASTER (Mega CD) 17	SOCCER BRAWL (Neo Geo) 7	SUPER FANTASY ZONE	(Megadrive) 14	(PC Engine) 22
POPULOUS (Super Famicom) 3	ROAD RASH II (Megadrive) 17	SOL PEACE (Megadrive) 6	(Megadrive) 6	TATAKAE GENSHI JIN 2	TV SPORTS HOCKEY
POWER BLADE (Nintendo) 4	ROAD RASH (Megadrive) 2	SOLAR JETMAN (Nintendo) 0	SUPER FIRE PRO-WRESTLING	(Super Famicom) 16	(PC Engine) 22
POWER ELEVEN (PC Engine) 1	ROAD RUNNER	SOLDIER BLADE (PC Engine) 12	(Super Famicom) 6	TATSUJIN (PC Engine CD) 14	TWIN BEE (PC Engine) 7
POWER FACTOR (Lynx) 19	(Super Famicom) 16	SONIC2 (Game Gear) 16	SUPER FORMATION SOCCER 2	TAZ MANIA (Megadrive) 11	TWISTED FLIPPER
POWER GATE (PC Engine) 2	ROBO ARMY (Neo Geo) 7	SONIC2 (Sega) 16	(Super Famicom) 22	TAZMANIA (Game Gear) 17	(Megadrive) 13
POWER LEAGUE (PC Engine) 2	ROBO-SQUASH (Lynx) 0	SONIC BLASTMAN	SUPER GHOULSTN GHOSTS	TAZMANIA (Sega) 17	ULTIMATE CHESS CHALLENGE
POWERMONGER (Megadrive) 17	ROBOCOD (Megadrive) 5	(Super Famicom) 15	(Super Famicom) 3	TECMO BOWL (Game Boy) 4	(Lynx) 10
PREDATOR2 (Megadrive) 16	ROBOCOP 2 (Nintendo) 13	SONIC II (Megadrive) 13	SUPER GOLF (Game Gear) 0	TEENAGE MUTANT	UNDEADLINE (Megadrive) 5
PRINCE OF PERSIA	ROBOCOP 3 (Super Nintendo) 15	SOULBLAZER	SUPER HUNCHBACK	HERO TURTLES (Nintendo) 8	UNIVERSAL SOLDIER
(Game Boy) 7	ROBOCOP (Game Boy) 0	(Super Nintendo) US 15	(Game Boy) 19	TEENAGE MUTANT	(Game Boy) 19
PRINCE OF PERSIA	ROBOTRON 2084 (Lynx) 6	SPACE GUN (Sega) 13	SUPER HURRICAN (PC Engine) 3	NINJA TURTLES (Game Boy) 0	UNIVERSAL SOLDIERS
(Game Gear) 14	ROCKETEER (Super Famicom) 9	SPACE INVADERS91	SUPER HYOLIDE (Megadrive) 9	TERMINATOR II	(Megadrive) 15
PRINCE OF PERSIA	ROLLING THUNDER2	(Megadrive) 4	SUPER JAMES POND	JUDGMENT DAY (Game Boy) 7	VALISA (PC Engine CD) 2
(Megadrive) 13	(Megadrive japonaise) 5	SPEEDBALL2 (Game Boy) 18	(Game Boy) 22	TERMINATOR II	VALIS SD (Megadrive) 8
PRINCE OF PERSIA (PCROM) 5	ROLO TO THE RESCUE	SPEEDBALL II	SUPER JAMES POND	JUDGMENT DAY (Nintendo) 7	VALIS (PC Engine CD) 9
PRINCE OF PERSIA (Sega) 12	(Megadrive) 18	(Megadrive Japonaise) 5	(Super Nintendo) 21	TERMINATOR (Megadrive) 11	VALKEN (Super Famicom) 14
PRINCE OF PERSIA	RUN ARK (Megadrive) 4	SPEEDBALL II (Sega) 9	SUPER KICK OFF (Sega) 4	TERMINATOR (Sega) 11	VAMPIRE MASTER
(Super Famicom) 12	RUNNING BATTLE (Sega) 6	SPIDER-MAN & THE X-MEN	SUPER KICK OFF	TERMINATOR	OF DARKNESS (Game Gear) 21
PRINCE VALIANT (Game Boy) 16	RUSHING BEAT NOUVELLE	(Super Nintendo US) 17	(Super Nintendo) 15	(Super Nintendo US) 21	VAPOR TRAIL (Megadrive) 2
PRO FOOTBALL	VERSION (Super Famicom) 14	SPIDERMAN2 (Game Boy) 14	SUPER LONG NOSED GOBLINS	TERRA CRESTA II (PC Engine) 17	VERYTEX (Megadrive) 0
(Super Famicom) 7	RUSHING BEAT	SPIDERMAN VS THE KINGPIN	(PC Engine) 2	TERRAFORMING	VICKING CHILD (Lynx) 5
PRO SOCCER (Super Famicom) 3	(Super Famicom) 7	(Game Gear) 14	SUPER MARIO BROS.3	(PC Engine CD) 10	VIEW POINT (Neo Geo) 18
PROBOTECTOR2 (Nintendo) 18	RYGAR (Lynx) 0	SPLASH LAKE (PC Engine) 2	(Nintendo) 3	TEST DRIVE II THE DUEL	WAGA LAND (Game Gear) 2
PROBOTECTOR (Nintendo) 0	\$ T.U.N. RUNNER (Lynx) 6	SPLATTER HOUSE II	SUPER MARIO IV	(Megadrive) 9	WANI WANI WORLD
PSYCHIC STORM	SAGAIA (Sega) 11	(Megadrive) 11	(Super Famicom) 7	THE BLUES BROTHERS	(Megadrive) 7
(PC Engine CD) 7	SALAMANDER (PC Engine) 6	SPRIGGAN MARK II	SUPER MARIOLAND	(Game Boy) 19	WARBIRDS (Lynx) 1
PSYCHIC WORLD	SCRAPYARD DOG (Lynx) 3	(PC Engine CD) 7	(Game Boy) 0	THE BLUES BROTHERS	WARRIOR OF ROME II
(Game Gear) 0	SEGA CHESS (Sega) 6	SPRIGGAN (PC Engine) 1	SUPER MONACO GP II	(Nintendo) 16	(Megadrive) 12
PSYCHO DREAM	SENGOKU (Neo Geo) 1	STAR PARODIA	(Game Gear) 14	THE BLUES BROTHERS	WARRIORS OF THE ETERNAL
(Super Famicom) 16	SHADOW DANCER (Sega) 5	(PC Engine CD) 9	SUPER MONACO GP II	(Super Famicom) 18	SUN (Megadrive) 14
PSYCHO FOX (Sega) 2	SHADOW OF THE BEAST2	STAR WARS (Game Boy) 16	(Megadrive) 12	THE COOL SPOT ADVENTURE	WARSONG (Megadrive) 8
PUSH OVER (Super Nintendo) 18	(Megadrive) 16	STAR WARS (Nintendo) 6	SUPER MONACO GP II (Sega) 11	(Game Boy) 19	WHERE III THE WORLD IS CAR-
PUTT AND PUTTER	SHADOW OF THE BEAST	STARFOX (Super Nintendo US) 19	SUPER OFF ROAD	THE FLINSTONES (Megadrive) 22	MEN SAN DIEGO?
(Game Gear) 5	(Lynx) 14	STEEL EMPIRE (Megadrive) 7	(Game Gear) 17	THE MIRACLE (Nintendo) 15	(Megadrive) 16
Q-BERT 3	SHADOW OF THE BEAST	STEEL TALONS (Lynx) 15	SUPER OFF ROAD (Nintendo) 0	THRASH RALLY (Neo Geo) 6	WHERE IN TIME IS CARMEN
(Super Nintendo US) 16	(Megadrive) 5	STREET FIGHTER2	(Super Nintendo US) 8	THUNDER FORCE3	SANDIEGO (Megadrive) 10
Q-BERT (Game Boy) 8	SHADOW OF THE BEAST	(PC Engine) 22	SUPER PANG	(Megadrive) 0	WIMBLEDON 2 (Sega) 22
QIX (Lynx) 10	(PC Engine CD) 9	STREET FIGHTER II	(Super Famicom) 14	THUNDER FORCE4	WIMBLEDON (Game Gear) 14
QUACKSHOT (Megadrive) 4	SHADOW OF THE BEAST	(Super Famicom) 10	(Super Famicom) 14	(Megadrive) 13	WIMBLEDON (Sega) 6
R-TYPE2 (Game Boy) 18	(Sega) 2	STREET SMART (Megadrive) 1	SUPER PROBOTECTOR	THUNDER FOX (Megadrive) 1	WINDS OF THUNDER
R-TYPE (PC Engine) 5	SHADOW WARRIOR	STREETS OF RAGE2	ALIEN REBELS (Nintendo) 14	THUNDER SPIRIT	(PC Engine CD) 19
R.P.M. RACING	(Megadrive) 1	(Megadrive) 15	SUPER R.C. PRO-AM	(Super Famicom) 4	WING COMMANDER
(Super Famicom) 9	SHADOW WARRIORS	STREETS OF RAGE	(Game Boy) 6	THUNDER STORM FX	(Super Nintendo US) 17
R-TYPE (Game Boy) 1	(Game Boy) 12	(Master System) 21	SUPER R-TYPE	(Megadrive) 12	WINTER CHALLENGE
RACING SPIRIT (PC Engine) 1	SHADOWGATE (Nintendo) 1	STREETS OF RAGE	(Super Famicom) 1	TIME CRUISE II (PC Engine) 5	GAMES (Megadrive) 7
RADAR MISSION (Game Boy) 1	SHANGHAI (Lynx) 0	(Megadrive) 1	SUPER RAIDEN	TINY TOON ADVENTURES	WONDER DOG (Mega CD) 15
RAGUY (Neo Geo) 2	SHERLOCK HOLMES (PCROM) 5	STRIDER2 (Megadrive) 21	(PC Engine CD) 8	(Nintendo) 12	WONDERBOY III (Game Gear) 9
RAIDEN DENSETSU	SHINING FORCE (Megadrive) 21	STRIDER (Sega) 0	SUPER SIDE KICK (Neo Geo) 18	TINY TOON (Megadrive) ■	WONDERBOY V (Megadrive) 3
(Super Famicom) 3	SHINING IN THE DARKNESS	STRIKE GUNNER S.T.G	SUPER SKWEEK (Lynx) 8	TINY TOON (Super Famicom) 16	WONDERBOY (Game Gear) 0
RAIDEN TRAD (Megadrive) 1	(Megadrive) 3	(Super Famicom) 8	SUPER STAR WARS	TIP OFF (Game Boy) ■	WOODY POP (Game Gear) 5
RAIDEN (PC Engine) 5	SID OF VALIS (Megadrive) 6	SUNSET RIDERS (Megadrive) 19	(Super Famicom) 15	TKO BOXING	WORLD CHAMPION
RAINBOW ISLANDS	SIDE POCKET (Megadrive) 14	SUPER ADVENTURE ISLAND	SUPER SWIV (Super Famicom) 16	(Super Nintendo US) 15	(Super Famicom) 9
(Master System) 21	SILENT SERVICE (Nintendo) ■	(Super Famicom) 5	SUPER TENNIS	TMT TURTLES IN TIME	WORLD HEROES II
RAINBOW ISLANDS	SIM CITY (Super Famicom) 2	SUPER ALESTE	(Super Famicom) 2	(Super Famicom) 10	(Neo Geo) 21
(Nintendo) 10	SIMPSONS (Game Boy) 4	(Super Famicom) 8	SUPER TETRIS	TMNT (Megadrive) 15	WORLD HEROES (Neo Geo) 14
RAMPART (Lynx) 9	SIMPSONS (Megadrive) 12	SUPER BATTER UP	(Super Famicom) 16	TOILET KIDS (PC Engine) 8	WORLD JOCKEY
RAMPART (Megadrive) 16	SIMPSONS (Nintendo) 4	(Super Nintendo US) 16	SUPER TURRICAN (Nintendo) 15	TOKI (Lynx) 7	(PC Engine) 3
RAMPART (Sega) 6	SIMPSONS (Sega) 14	SUPER BIKURI	SUPER VALIS (Super Famicom) 7	TOKI (Megadrive) 6	WRESTLING II (PC Engine) 3
RAMPART	SKIN'S GAME	(Super Famicom) 16	SUPER VOLLEY 2	TOM & JERRY (Game Gear) 21	WWF SUPERSTARS
(Super Nintendo US) 15	(Super Nintendo US) 15	SUPER BOMBERMAN	(Super Famicom) 17	TOM & JERRY (Sega) 13	(Game Boy) 11
RANIMA 1/2 NEW	SKWEEK (PC Engine) 1	(Super Nintendo) 22	SUPER WRESTLE MANIA	TOP GUN THE SECOND	X-MEN (Megadrive) 21
(Super Famicom) 18	SKY MISSION	SUPER CASTLEVANIA IV	(Nintendo) 13	MISSION (Nintendo) 4	XARDION (Super Famicom) 7
RANIMA (Super Famicom) 15	(Super Famicom) 13	(Nintendo) 12	SUPER WRESTLEMANIA	TOP RACER (Super Famicom) 9	XENOPHOBE (Lynx) 0
RASTAN SAGA (Game Gear) 2	SLIDER (Game Gear) 9	SUPER CUP SOCCER	(Megadrive) 18	TOTALLY RAD (Nintendo) 9	XYBOTS (Lynx) 7
RAY X AMBER 2 (PC Engine) 1	SLIME WORLD (Lynx) 0	(Super Famicom) 9	SUPERMAN (Game Gear) 21	TRACK MEET (Game Boy) 13	ZERO WING (PC Engine CD) 16

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's



**Et bientôt
la cassette
de l'émission !**

Le Tee Shirt

Le colis *Micro Kid's*
Pin's, TEE SHIRT, K7

236f

Pin's, TEE SHIRT, CD 266f

**TOUTES LES MUSIQUES
DE L'ÉMISSION**

FR

**L'UNIVERS
MUSICAL DES
JEUX VIDÉOS**

Avec les
BANDES ORIGINALES
ou les REMIX de :

Le CD ou la K7

FUN

Pin's
TEE-SHIRT 85f
65f

CD
K7 120f
80f



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE-SHIRT ; Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) :

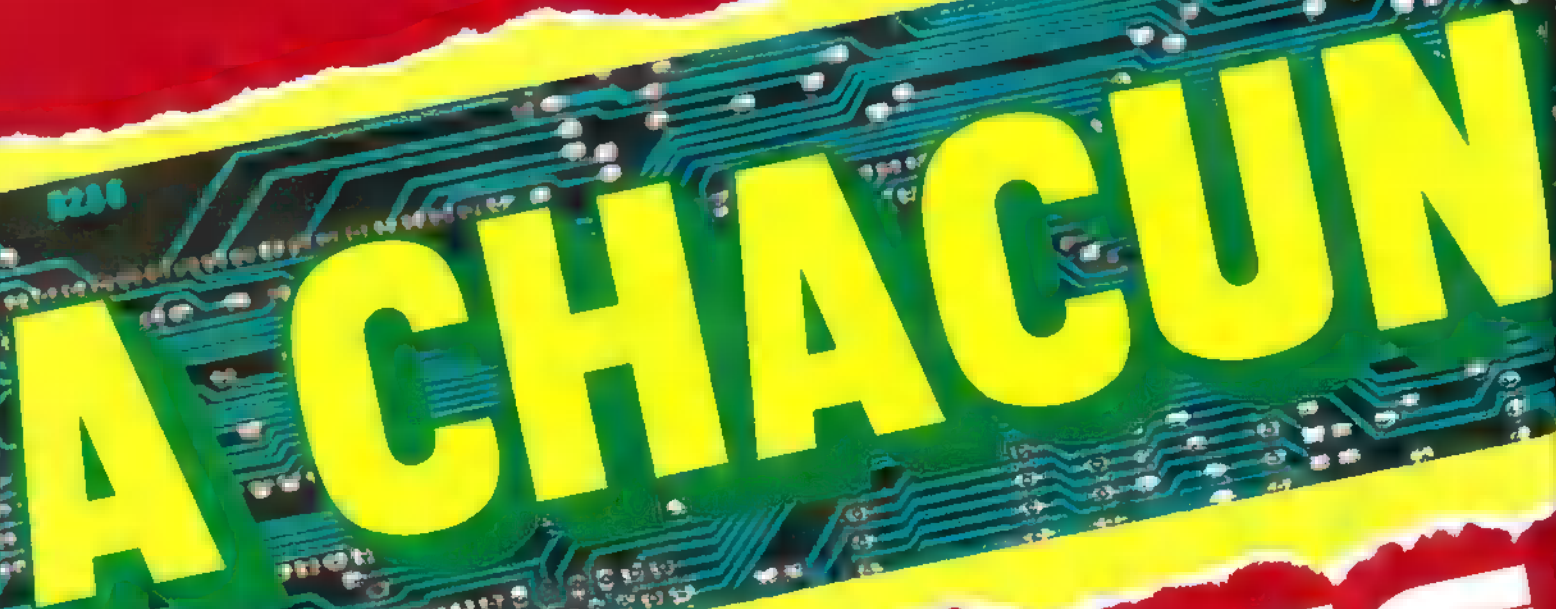
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :

PC REVIEW

LA REVOLUTION

TOUS LES COMPATIBLES PC



ACHACUN

TCP PLUS

MEGADRIVE, SUPER NINTENDO,
SEGA MASTER SYSTEM

TILT

L'EVOLUTION

PC, ATARI,

AMIGA, MACINTOSH, CD-ROM,
CDI, CDTV, FALCON...

SON 3615

L'EXPLOSION

NINTENDO NES, PC ENGINE,
GAME BOY, GAME GEAR, LYNX,
MEGA CD, NEO GEO...

VENTES

MEGADRIVE

Vds 35 jr MD et SFC. David FEGER. Tél. : (01-47.05.00.36 (ap. 17 à 19 h).

Vds MD + 6 jr + man. + 1 arcade Power Stick the 2000 F. Michel JOURDAN, impasse du Valseur, 30200 St-Nazaire. Tél. : 06.89.38.52

Vds MD + 8 jr + Pads + Pro 1 px : 2 000 F GG + MGeer + 8 jr px : 1 000 F. Catus Max VON KNORRING, 1, rue de Narbonne, 75007 Paris. Tél. : (01-47.45.44.58.28

Vds MDRa + 7 jr : Street of Rage 2 Ea. Hockak Mand D. px : 2 000 F. José PERROD, rue des 3 fontaines, 39570 Pully. Tél. : 04.48.38.33

Vds MD + 6 jr + 2 man. Mega Fire + Joy Python 3 px : 1 400 F. Stéphane HILLJON, 2, rue des Froide Vants, 77280 Othis. Tél. : (01-60.03.16.12

Vds MD + 5 jr + 1 man. (Sonic, Ghouls'n Ghosts, Mercs). Jérôme LOUBERE, 48, rue Louis Blanc, 75010 Paris. Tél. : (01-47.37.73.50

Vds jr MD : Taz-Mania, Golden Axe I, Shinobi etc px mini : 250 F. Julien LABARDE, Cité Presse Nova, bdt. LA, appt. 112, 20800 Sastia. Tél. : 05.30.58.00

Vds MD Fran, the 750 F + 7 jr de 150 à 250 F. Damien CATALA, Le Bout de la Rivière, 32800 L'Isle Jourdain. Tél. : 02.07.15.73

Vds jr MD (Team USA, F1 GP, Cadash etc.) Alain DUVAQUER, 86 bis, av. Etienne Billières, 31300 Toulouse. Tél. : 01.59.88.72

Vds jr MD (T2, Olympic Gold Desert Strike etc) px : 250 F. Philippe MARCHAL, 80, bd Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : (01-47.33.14.56

Vds MD + 3 jr + 2 man. + adapt. Jap. px : 700 F. vds jr px : 150 à 230 F le jeu. Alexis BERNARD, 43, av. Hocha, 76470 St-Rémy-lès-Chevreuse. Tél. : (01-31.30.47.17.32 (ap. 19 h).

Vds MD + 2 pads + 10 jr (Sonic 2; Street of R) px : 2 500 F. Benjamin LAUREL, 12, rue Buffon, 75118.

Vds jr MD : Sonic 2 + Alien 3 + Thunder F. 4. 250 F. Vincent COCHET, 19, rue Profond, 33000 Pessac. Tél. : 06.07.37.02

Vds MD (Jap.) + PS 2 + 2 Man (1 Pro) à 700 F. Shijia HUANG, 38, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : (01-47.42.48.83.79 (ap. 18 h).

Vds MD + 6 jr + 1 joypad infra rouge px : 1 000 F. Olivier SORRETO, 13, rue de la Paupérale, 91160 Longjumeau. Tél. : (01-69.34.94.17

Vds jr MD de 200 à 250 F : Street of Rage, Sonic, Taz Man, RR, Robinson. Viches TAING, 2, allée de la Tour, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (01-61.04.08.30.77

Vds jr MD (Sonic 2, Kid Chameleon, Golden Axe 2, DJ Boy, px de 200 à 350 F. Pierre COLLET, 31, rue Roger Salengro, 59490 Somain. Tél. : 27.88.22.08

Vds MD + Sonic : 500 F ou MD + Sonic + Spiderman px : 600 F vds jr : Yann BLAISE, La Concorde la Rode, 83009 Toulon. Tél. : 04.38.03.36

Vds MD + 3 Pad + 4 jr px : 1 500 F vds jr MS et NES de 100 à 280 F. Jimmy CHARLEBONS, 12, av. Bailieu, 94500 Champigny. Tél. : (01-47.48.06.63

Vds jr Mégalomani/Turtles HH/Street R2/Chase H2Z 300 F pce. Franck BARTOLO, 40, rue Esclapart, 78140 Velizy-Villacoublay. Tél. : (01-61.38.46.57.74 (ap. 19 h).

Vds MD + jr (the Immortal, Sonic, Str. of Rage, Populous, etc) px : 1 800 F. Vincent GAUTIER, 9, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.25.42

Vds Sonic 2, Mickey 2, WWF etc 250 F. GG + jr + loupe px : 1 000 F. Christophe ESCOT-SEP, 112, rue Jean-Jacques Rousseau, 65800 Asnières. Tél. : 02.36.42.77

Vds jr MD : Alien Storm, Splatterhouse 2, Wonderboys px : 250 F pce. Olivier DEUTSCH, 5, rue Jules Verne, 57110 Yutz. Tél. : 02.56.08.51

Vds MD + 2 man. + adapt. + 7 jr px : 1 700 F. Alexis BRIARD, 42, rue des Bâtes, 93240 Stains. Tél. : (01-47.48.26.80.83

Vds jr MD 175 F pce Street of Rage, Sonic, Z-Wing, After Burner 2. Matthieu CHARBONNIER, 68, rue d'Adelshoffen, 67300 Schiltigheim. Tél. : 06.62.59.65

Vds MD ibe + Alien ST + adapt. jr Jap. 895 F val. 1 484 F 4 man. Grat. Jérôme BRIAND, 2, av. Ferdinand Henri, 14390 Le Norm-Varaville. Tél. : 31.91.05.34

Vds Sonic 100 F Aken Storm 150 F Kid Chameleon 150 F Christophe MAYLAND, 101, bd Henri Barbusse, 93230 Romainville. Tél. : (01-47.40.40.45.21

Vds MD + 5 jr + adapt. Jap. ibe ou éch. ctre Néo-Géo. Stéphane PASTOR, Les 7 Ponts, Route Galatis, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.38.47

Vds jr MD : Quackshot (200 F). Sonic (150 F). Two Crude D. (200 F). Stéphane DAUCHY, 85, rue de Fleedre, 75019 Paris. Tél. : (01-47.40.38.24.41

Vds MD + 5 jr + 2 man. (World of Illusion, 12...) tpe. 1 500 F Vincent DELAUNEY, 121, rue Charles Pothé, 77173 Chevry-Cossigny. Tél. : (01-61.04.05.04.03

Vds MD ibe + 3 jr (Last battle, Phat. B) px : 1 000 F. Christophe BUSSET, 49, rue de Neuchâtel, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (01-61.00.10.74.58

Vds 8 jr MD 250 F : Ea Hockey, Spiderman, Whip Rush, Smgp... Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28

Vds jr MD de 50 à 250 F (Mickey, Robocop, Quackshot...). Guillaume HYRON, 17, place St-Macloir, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (01-31.34.76.82.39

Vds jr sur MD : 200 F pce. Alien 3, Sp-Ball 2, F22. Fabien DESGNE, 6, av. du Maine, 20800 Bôneval. Tél. : 37.47.33.88

Vds MD + 6 jr (Desert Strike, Sonic 1 et 2...) + man. px : 1 500 F. John BELLOW, 39, rue de la Noyers, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.35.80

Vds MD + 3 jr + 2 joy (1 turbo) : 1 000 F vds jr (TF4, Quackshot...). Christophe STANISLAW, 19, rue Frédéric Chapin, 68280 La Machine. Tél. : 06.50.93.08

Vds jr MD : Bulls Vs Lakers, Sonic 2, Batman 2 de 150 F à 300 F. Vincent DROYILLON, 10, rue Vézelay, 75006 Paris. Tél. : (01-47.40.42.51.22

Vds jr MD at Res à jr intéressants. Julien COURJON, 25, rue Jean Dédron, 44880 Sainte-Luce-sur-Orne. Tél. : 40.25.84.84

Vds MD + 7 jr (Hockey 93 Golden Axe 2 Lakers) px : 1 800 F. Gabriel FORIER, 19 bis, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (01-47.47.58.86.10

Vds MD + 8 jr + 2 man. (Sonic 1,2...) px : 2 000 à 2 500 F. Alexis LAPERT, 10, rue du Coriol, 76230 Janzeville. Tél. : 35.51.09.12

Vds Terminator, David Robinson px : 250 F pce. Jean-Luc LORENTE, 43348 Saint-Haon. Tél. : 71.08.29.19

Vds MD + 6 jr + man. + 1 Pro. 2 px : 1 900 F (Sonic 2, Stof Rage...). Michaël VECHEO, 17, rue Lazare Carnot, 82140 Clamart. Tél. : (01-69.48.42.98.58

Vds MGF + 8 jr + 2 man. px : 2 000 F ou 200 F pce. Yves DELBOURG, Font de Razouls, 11180 Bouleuse. Tél. : 66.70.03.79

Vds jr MD (Sonic 2, Tiny Toon etc...) px 150 à 200 F. Mickaël GABLE, 26, rue de l'Est, 90089 Belfort. Tél. : 04.22.88.20

Vds MD + 3 man. + adapt. MS + 16 jr + magazine jr ou éch. ctre S. Nin. + jr + 2 man px : 2 800 F. Jean-François MOULIA, 16, rue de la Mairie, 78640 Saint-Germain-de-la-Grange. Tél. : (01-61.34.89.16.36

Vds MD + 4 jr, Tazmania, Sonic 1, 2, Phantasy Star II the px : 2 000 F. David DRALLU, 57, rue des Vignes, 79910 Tacolignières. Tél. : (01-61.34.87.26.32 (ap. 18 h).

Vds jr MD (Road Rash, Sonic 2, Toe Jam and Earl, Test Drive 2 et Batman) 200 à 350 F. André ZATTARA, San Nicolas, Route de Conde de Verdie, 20230 Corte. Tél. : 95.38.89.26 (W.E.).

Vds MD + 2 man. + 3 jr (World of Illusion...) px : 750 F. Antoine BOUVIER, 54, rue du Quai Millatrain, 87100 Limoges. Tél. : 65.38.43.17

Vds MD Jap. + 2 jr (Sonic 2, Mickey) px : 800 F. Yann VITASSE, 83, bd Longchamp, 13001 Marseille. Tél. : 01.08.74.42

Vds jr MD (St. Beast, L. Celtics, P. Rewind, Cyberball 100 à 270 F. Régis SIVA, 41, chemin Victor Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (01-31.30.54.85.34

Vds MD + 27 jr + Menacer pce : 2 950 F à déb. Loïc PERRET, 97, av. de la Bourdonnais, 75007 Paris. Tél. : (01-47.05.08.71

Vds MD + 2 man. + 10 jr (Sonic 2 + T2 + Batman Retour + Mickey et Donald etc.) Franck CHAUMARD, 110, rue Ste-Anne, appt. 28, bdt. Le Nirvoda - 73500 Modane. Tél. : 79.05.25.07

Vds MD + jr + man. infra-r. px : 1 800 F. Emmanuel TONDELIER, 189, rue Gambetta, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.78.83.50

Vds ou éch. MD de 150 à 300 F (Sonic II, Mickey, Kid Chameleon). Gérard BLANC, 111 Martinet, 13300 Muret. Tél. : 41.20.01.02

Vds jr MD ibe px : 250 F Max : Quackshot Tale, Ya 3, Phelias Marie-Morgane VILAUD-SCHNEE, 6, rue de Polisy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (01-61.34.74.58.16

Vds sur MD Fra. Sonic et World of Illusion 280 F. Last Battle 100 F ou tout 540 F. Cyrille D'HAeyer, 12, rue des Prie de Guignevaux, 77720 Moment. Tél. : (01-61.04.06.06.98

Vds jr MD de 250 à 300 F : Sonic 2, Street of Rage 2, etc. Grégory BOULLAC, 18, cours Louis Blanc, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.99.29 (ap. 18 h).

Vds MD + Mega CD + 3 jr CD + 3 jr (GP II Quack Shot M & Donald) + 2 man. sans fr 3 000 F. Fabrice DAHLEN, 14, rue de Sienshal, 57418 Lambach. Tél. : 07.98.30.20

Vds câble pour brancher MD sur mon. CPC px : 100 F. David CARLI, 4, rue d'Edimbourg, 91250 Saint-Germain-les-Corbail. Tél. : (01-61.69.89.13.39

Vds jr MD Road Rash 2 Pk Fighter 250 pce. Alain WONG, 307, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. : (01-47.43.26.44.42

Vds jr MD : Roadrash 2, J. Madden 92, Tea USA, Basketball jr S. H. Jeffery DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 91000 Chelles-sur-Marne. Tél. : 26.85.30.71

Vds MD + 2 man. + Sonic + Street of Rage as gar. px 900 F. Christophe TORO, 4, rue Louise Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (01-61.43.36.01.82

Vds MD + Sonic px. 500 F. Sonic 2, Streets of Rage 2, NH. PA 93 250 F. Karol ROYNETTE. Tél. : 30.57.96.97

Vds jr Terminator, Street of Rage, Sonic, Shinobi, Snider, Esywt Last Battle px : 150 à 200 F. Jérôme MOPIN, 24, rue de Tauger, 75019 Paris. Tél. : (01-47.06.06.80

Vds jr MD Sonic : 100 F, Golden Axe 2, 200 F Immortal : 250 F etc. Stéphane LOUBET, 10, allée des Peupliers, Melançon 2, 33600 Pessac. Tél. : 58.36.86.88

Vds MD + man. turbo + Street of Rage 1,2 px : 800 F. Laurent GRAL, 18, av. Charcol, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.75.90

Vds MD + 2 man. + 8 jr ibe px : 1 800 F. Frédéric BERGACHORENA, 4, av. de l'Europe, 31600 Muret. Tél. : 61.51.51.84

Vds MD Fra. + 1 man. + 7 jr : Sonic, Greendog, Spiderman etc. Olivier DELSANTYER, 13, av. Lion Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (01-47.48.52.43.35

Vds MD + 12 jr + 7 man. px : 2 900 F vds Néo-Géo + man + jr px : 1 900 F. Khalil MOUBAYED, 179, rue de la Pompe, 75018 Paris. Tél. : (01-61.47.27.41.43

Vds Quackshot, Monaco GP : 250 F Altered Beast : 150 F, Might and Magic 3 (Rôles) : 350 F (580 F neuf). Julien CHEVIGNON, 11 B, rue Pasteur, 89410 Champagne la Mont d'Or. Tél. : 78.47.53.45

Vds jr MD : Mystic Defender, Bazing, Ghouls'n Ghosts, Evander Holyfields de 150 F à 250 F. Denis HERMANN, 45, rue des Sauts, 75018 Paris. Tél. : (01-61.42.54.50.57

Vds MD : 500 F vds jr : Sonic : 300 F the W. of Illusion : 200 F. S. Thunder B. : 120 F ens : 1 000 F. Bernard VINSION, 25, rue des 3 Gloires, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.74.54.12 (ap. 18 h).

Vds jr MD : DJ Noy 200 F Castle of Illusion 250 F Wonderboy in Monster World 200 F. Eric BOURSIGNON, 15, rue Charles Gosselin, 77148 Nemours. Tél. : (01-61.84.28.42.05

Vds MD + 2 Pads + adapt. MS + 4 jr (Sonic, Street II Rage etc) px : 2 000 F (ss gar.). Bastien FRANCHI, 12, av. du Général Moncebert, 13820 Ensues-la-Rédonne. Tél. : 42.44.84.83

Vds jr MD : Mystic, Vais 3, Alisa, Sonic : 200 F. Undead (Jap.), Robocop, Kid Cam. Gynquy. J. : 250 F. Jean-Marc CHETRI, 22, rue des Arènes, 91700 Villiers-sur-Orge. Tél. : (01-61.60.16.47.11

Vds MD + 2 jr (Sonic 2, James Buster Douglas Boxing) + 2 joy pads, px : 1 200 F. Charles MARTIN, 28, rue du Docteur Lamaze, 78800 Le Havre. Tél. : 35.47.36.55

Vds MD + 2 man. + 13 jr (Sonic 2, Spiderman, Road-Rush, Taz-Mania etc.) px : 3 200 F à déb. Yoann CHAPOT, 91, promenade Herman Régnier, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (01-47.43.04.50.83

Vds éch. 17 jr MD : Fatal Fury, Tinytoons, Flashback, Spatter House 3. Antoine LEFVRE, 10, les Clairières Brunes, 95000 Cergy. Tél. : (01-61.30.31.00.70

Vds MD + 6 jr : Sonic 1, 2, Olympic, Team USA, Last Battle, Altered : 2 500 F. Guillaume MANCHE, 7, rue des Hauts du Vel, 25900 Valdoie. Tél. : 81.56.22.10

Vds ou éch. jr MD Where in Time is Carmen Sandiego px : 200 F Moonwalker 180 F. Arnaud SANCHEZ, 111 Cabane A Virac, 81640 Monestie. Tél. : 63.56.14.16

Vds MD + 5 jr + 1 man. + boîte de rangl px : 1 500 F. David VANLET, Chemin du Mas du Juge, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.58.09.38

Vds MGF + adapt. Jap. + 2 man. (1 Pro) + 10 jr (P 53, 5 of V, 5 Tarlight, M & M) val : 6 000 F, px : 2 800 F. Charles LABONNELLE, 20, square Chauré, 75020 Paris. Tél. : (01-47.43.61.03.34

Vds MD + 6 jr James Pond, Ghouls'n Ghosts, etc.) px : 1 800 F. Martin JOUSSET, 12, rue Marchand, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (01-61.68.98.98.44

Vds MD F. + adapt. Jap. + 5 jr à déb. Julien BEZIER, La Théaudière, 44980 Ste-Luce-sur-Louet. Tél. : 40.25.87.82

Vds et éch. jr Mill Lammings, James Pond, Pierre FALCHIER, 11, rue du Dossin, 29670 Penze Taz. Tél. : 98.67.19.11 (soir).

Vds sur MD : Fantasia, Mickey, Spide-Man Military defender Terminator, Chuck Rock 100 à 250 F. Mathieu GALLAY, Nancy-Poissons, 58130 Gueigny. Tél. : 86.60.01.83

Vds MD + 2 jr : Jaes Pond 2 + Fantasia : 950 F ou le jeu 200 F. Alban STÉGER, 31, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (01-61.39.51.67.36

Vds MD 1 joy + 4 jr : Thunder Force IV, Shinobi, Sonic II, Fantasia, val : 2 480 F px : 1 000 F. Jérôme RUMERO, 8, Cité des Jardins, 31250 L'Ourmette Nord. Tél. : 61.83.38.83

Vds MD + 2 man. + jr (Sonic 2, Quack Shot, W. of Illus.) Benjamin ROCHAS, 57, rue de Toulouse, 33400 Talence. Tél. : 66.80.28.65

Vds jr Populous 245 F et sur GB Duck Tales 185 F. Manuel DESTUR, 1, rue Jean Mermoz, 59880 St-Sauve. Tél. : 27.33.43.49

Vds MD + 2 man. + 135 jr : 2 500 F à déb. ou éch. ctre NG + 2 jr. Arnaud SANCHEZ, Le Cabane à Virac, 81640 Monestie. Tél. : 63.56.14.16

Vds MD + man + 5 jr (Jordan + European...). Px : 1 100 F. Grégory MDY, 1, rue des Champs-nois, 93800 Epigny-sur-Seine. Tél. : (01-61.48.61.35.27

Vds MD + 2 man. + 4 jr (Road Rash, Sonic...) : 1 100 F. Than THOU, 28, rue Edgar Degas, 93000 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (01-61.48.69.50.85

Vds MD + 2 man. + 7 jr (Sonic, Golden Axe, Quack Shot, Flashback, etc.) Px : 2 000 F à déb. Patrice CRESTEY, 12, rue de l'Champagne, 93280 Tremblay-en-France. Tél. : (01-61.48.60.39.80

Vds jr MD Turtles Ninja IV ou éch. ctre Mazin-Saga Edouard PERILLAT, 40, rue de Montblond, 69160 Tassin à Demi Lune. Tél. : 78.36.51.90

Vds 5 jr MD (Monaco I, Snider, Populous, Quackshot) : 550 F. Jonas MYTHIK, 27, route du Petit Morin, 77750 St-Ouen-sur-Morin les Nemois. Tél. : (01-61.80.23.86.38

Vds MD + man + 3 jr : Fatal Fury, Global G. Adaptor, Sunset Riders : Marc OTGUOLO, 111, av. Alex Gassien, 95500 Gossies. Tél. : (01-61.39.87.69.08

Vds ou éch. nba jr sur MD. CHRISTOPHE, 75 Paris. Tél. : (01-61.43.68.27.23

Vds 3 jr : Sonic 2 et Greendog : 250 F pce et Street of : 150 F. Benoît POREE, 2, place du Maréchal Leclerc, 44340 Bouguenais les Couets. Tél. : 40.65.19.13

Vds sur MD S. of Rage I, II : Kid Chameleon : Terminator : Outrun. Etienne LAMBEUF, 111 du 1 Septembre, 34340 Cruzy. Tél. : 87.89.30.56

Vds MD ibe + Sonic + James Pond 2 + World Illusion : 1 000 F. Georges LION, 20, bd Malesherbes, 75006 Paris. Tél. : (01-61.42.88.05.08

Vds MD (Jap.) 2 900 F à déb. + 2 man. + 11 jr Sonic II, Esywt, Quackshot. Mathias SCHNEIDER, 37, rue Montesquieu, 67200 Strasbourg. Tél. : 68.26.04.54

Vds MD Jap. ibe + man. + Sonic 2 + Mickey 2 + Capt. America : 1 090 F. Frédéric JAUNAY, 8, rue des Primevères, 44190 Chalon. Tél. : 40.03.89.85

Vds MD et 17 jr. Px très intér. Camille DEPAPE, 42, rue M. Bokowski, 92500 Asnières. Tél. : (01-61.47.90.04.18

Vds jr MD (Flashback, Chuck Rock, Robocop...) Elvan BESCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 St Germain-en-Laye. Tél. : (01-61.30.61.12.89

Vds MD + 4 jr : THND 3, Ghouls'n Ghost + 1 joy. Px : 1 500 F. Florent ETIENNE, 4, rue des Lili, 28400 Crest. Tél. : 75.40.65.79

Vds 21 jr MD 250 F. Eco, Merica, Immortal, Lemming, Populous... Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28

Vds MD + Sonic 2, Quackshot, World of Illusion + 2 pads. Olivier BORDO, 2, chemin de Thuir, 68370 Pétilla-la-Rivière. Tél. : 68.92.45.17

Vds 6 jr MD 200 F pce ou 750 F le ft. Pierrick LECOMTE, lot. Denis, 220, allée des Minimes, 89130 La Gards. Tél. : 94.08.35.75

Vds 5 jr MD. TBE. (Mickey, Quackshot, etc...) Px : 250 F. Nicolas LOUBET, 23, rue Saint Bruno, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.06

Vds sur MD Spiderman 150 F et James Pond 200 F. Michael BRULAND, 10, rue de Rouge Gorge, 57100 Thionville. Tél. : 62.54.12.72

Vds MD 500 F + Cool Spot 300 F. Word of Illusion 250 F. Tiny Toons 300 F. James Pond 2 300 F. Marjory DAIGONE, 22, bd Blanc, 13004 Marseille. Tél. : 91.66.72.74

Vds MD + 2 man. + 9 jr : Sonic 2, Wonder Boy 5, Flash Back 2 600 F. Adrien CHALVIGNON, 870, rue de Majormes, 01440 Viriat. Tél. : 74.23.04.80

Vds ou éch. 8 jr MD. Valentin GILBERT, Les Devens, 842

NES

Vds MD : Tasmania, Kid Chameleon, Mickey and Donald 270 F pce. Guillaume SCHWEDER, 21, rue du Passeur, 69000 Epinal. Tél. : 29.64.25.18.

Vds MD + 11 jx + 2 man. : 1 900 F à déb. Titien SARFATI, 9, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (01-1) 43.61.15.50.

Vds MD, Sonic, James Pond, Predator 2 : 150 à 200 F Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin du Bois Pysen, 95300 Pontaise. Tél. : (01-1) 30.73.83.82.

Vds Menacer neuf val. : 500 F vendu 400 F. Vds jx sur MD à 200 F. Ronan LEJEUNE, 30, rue des Ombres, 35150 Amanlis. Tél. : 89.44.47.29.

Vds MD Franc. + 5 jx à bas px. Pascal JOSSE, 11, rue du Fortin, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : (01-1) 30.57.96.24.

Vds man. 50 F et 177 : Sonic (100 F) Quackshot (200 F) Balloq DABANGENS, rue de Lamontan, 62290 Belfort. Tél. : 59.85.15.86.

Vds MD + 2 jx + 2 man. : 1 400 F. Ed. cte. G. Jean-Marie GAGNEBIEN, 30, rue de St. 31000 Toulouse. Tél. : 61.52.88.07.

Vds MD + 6 jx + Atari + 2 jx ou éch. cte. Nini + 4 jx Fabrice MELANE, 8, rue de Tourville, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (01-1) 43.08.32.18.

Vds Sonic 2 sur MD : 250 F. Benjamin BLOND, 1, rue de la Vapeur, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.21.08.93.

MD + 2 jx : 600 F. (72, Quackshot, Off Road, St. of Rage) Cyril CONSTANTINOFF, 84, bd N. Foch, 38000 Grenoble. Tél. : 75.48.98.89.

Vds GG + 1 jx : 600 F. Vds MD + 6 jx. Val. : 4 000 F. P. 2 450 F. Cédric FEUILLASSIER, 225, av. Jean Jaurès, 51100 Reims. Tél. : 28.02.08.29.

Vds MD + 5 jx : 1 500 F. Vds 8 jx Snes 250 F pce. Raphaël BRUMENT, 9, allée Henri Sellier, 82000 Puteaux. Tél. : (01-1) 47.74.80.85.

Vds MD + 20 jx : 3 000 F ou val. sdp. Nicolas GRAND, 11-57, rue Louise Michel, 34000 Montpellier. Tél. : 67.78.79.42.

Vds MD + 25 jx TBE. Px : 600 F. Benoît SANTIAO, 58, av. de la Méditerranée, 66140 Canet Plage. Tél. : 68.80.21.50.

Vds MD + 8 cartouches + pistolet : 2 500 F mini. Alexandre CHEVET, La Hèle Joffet, 41130 Châtillon. Tél. : 84.71.06.33.

Vds MD Jap. + 4 jx (Immortal, Sonic) TBE. Px : 1 200 F. Julien BEAUDEAU, 8, rue Carnet de Saint Martin, 78150 Le Chesnay. Tél. : (01-1) 30.54.86.46.

Vds jx : Thunder Force 4, Sonic et Revenge of Shrek. Olivier NOUE, Place de Verdun, 84110 Nîmes. Tél. : 90.28.98.47.

Vds MD + 14 jx + man. + Arcad Power, Stick, TBE. Px : 4 000 F. Jx sdp. 250 F. Baptiste LE-GENDRE, 9, rue de la Plaine, 91780 Merobert. Tél. : (01-1) 64.95.47.12.

Vds MD Jap. + 2 jx (Shadow Dancer et Sonic) : 750 F. Christophe JOUANNEAU, 2, rue du Parco, 56400 Auray. Tél. : 97.56.80.36.

Vds MD + 3 jx ou éch. cte. GG + jx. Stéphane MAURICE, 102, av. de St Ouen, 75018 Paris. Tél. : (01-1) 42.26.21.00.

Vds jx MD (Sonz, Sonic, Kid Kameleon, etc...) Px : 200 F pce. Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.

Vds sur MD, Fantasia + Spider : 350 F, Italia 90 : 100 F. Batman + Monwalk 350 F. Aurélien GAIL. Tél. : 20.41.16.71.

Vds Arcade Power Stick 200 F. Mathieu PERRIN, 9, rue Abel Hoveloque, 75013 Paris. Tél. : (01-1) 43.36.88.90.

Global Gladiator, Turtles 250 F. Talepin, Mickey World 200 F. Eric GRANGER, 2, allée de Berne, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.98.02.

Vds SMD + 2 jx + man. (World of Ill, Sonic 1) Px : 1 000 F. Jessy ROLLAND, 71, rue Francis Carco, 66750 St Cyprien. Tél. : 68.37.19.18.

Vds MD + 5 jx + 2 pads + K7 sega 1. Px : 1 500 F. Florence KNOSSP, 93, rue Edison, 89330 Meyzieu. Tél. : 78.31.85.36.

Vds MD Jap. + man. + PRO II + 6 jx (emb. orig.) Px : 1 200 F. Charik MORZAK, 3, rue Boileau, 92149 Clamart. Tél. : (01-1) 46.32.01.63.

Vds MD Jap. + 3 man. + 12 jx (USA, Basket, Tennis) 3 000 F. Val. éch. Jean-Philippe BATAIL-LON, 42110 Villedieu. Tél. : 77.28.93.05.

Vds : 11 jx (Sonic II, T2...) + Menacer : 1 800 F. Grégory ESCHBACH, 4, av. de la Gare, 69560 St Romain en Gal. Tél. : 74.53.43.82.

Vds jx MD + 16 jx. Val. : 5 000 F. Px : 2 800 F. David BLAGNI, 11, rue des Bons Voisins, 13800 Istres. Tél. : 42.56.08.88.

Vds sur MD : Spider Man 200 F. James Pond 250 F. W-Boy 5 : 210 F. Michael GUILIANO, 10, rue du Rouge Gorge, 57100 Thionville. Tél. : 82.54.12.72.

Vds 6 jx MD (Sonic, Mickey, T3, etc...). Px : 200 F. Nicolas LOUBET, 23, rue Saint Bruno, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.08.

Vds MD + 2 jx : 800 F. (Sonic 2, Street of Rage 2). Romain DUTTER, 23, rue Jean Maridor, 75815 Paris. Tél. : (01-1) 45.57.10.05.

Vds sur MD Fairy Tale + Lemmings : 400 F. sdp. Naoufel DEKHLI, 1, espace Jean Jacques Rousseau, 59880 Saint Sauve. Tél. : 27.45.84.06.

Vds MD + 1 man. + 1 jeu + adapt. + bles orig. Px : 500 F. Sébastien CAMUS, 7, rue Saint Bernard, 78000 Versailles. Tél. : (01-1) 39.50.23.38. Répondeur.

Vds ou éch. jx MD et MS, rech. Arcade Power Stick. Sébastien JULIEN, 27, rue Gambetta, 32000 Auch. Tél. : 82.05.85.15.

Vds jx MD TBE 100 à 300 F. Jean-Aymérie ALTHERR, 10, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (01-1) 43.45.39.72. Ap. 19 h.

Vds MD + 4 jx : 1 200 F. Fantasia, Decap Attack, Alex Kidd, etc. Sébastien ERNU, 33 bis, av. du Général Leclerc, 77360 Vainre sur Morne. Tél. : (01-1) 64.21.01.87.

Vds jx MD de 200 à 250 F. (Sonic 2, J. Pond 2, Mickey). Fabrice GOUDEMAND, 144, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (01-1) 43.71.52.43.

Vds MD Jap. + 5 jx (Sonic, Speed Ball 2...) 700 F. Jérôme GOGHEREAU, 82, av. du Général Billaud, 44000 Nantes. Tél. : (01-1) 43.96.28.82.

Vds jx MD 200 F. Centurion, Rampart, Benoit GENEVE, 4, rue des Rosas, 57940 Wey. Tél. : 87.77.98.08.

Vds MD Franc. + 2 man. (Pro 2) + 1 jx : 1 200 F + 7 jx 200 à 300 F. Jérôme BELLANGER, 21, rue Haderic, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (01-1) 47.82.85.22.

Vds jx MD (Terminator Alien 3). Px : 250 F. Tristan FOURCAULT, 4, rue de la Côte Saint Rémy, 95240 Cormeilles en Parisis. Tél. : (01-1) 39.78.08.56.

Vds MD + 3 jx + 2 man. (Sonic, St. of Rage, World of Ill) Px : 700 F. Yoann DE GOYON, 28, rue de Bertak, 78280 Guyencourt. Tél. : (01-1) 30.84.98.23.

Vds MD + 2 man. + adapt. + 16 jx : 3 000 F ou 150 F pce. Patrick SOULLIER, 29, rue Champ-bertrand, 89100 Sens. Tél. : 86.85.26.08.

Vds MD + 6 jx + 2 man. (St. of Rage) Px : 1 700 F. Stéphane BRUNEAU, 13, rue de la Pelouze, 72210 Rothen sur Sarthe. Tél. : 43.77.28.61.

Vds MD Jap. + 7 jx (James Pond 2...) + Adapt. 1 800 F. Richard MEMETEAU, 48, rue de l'ancien Vignoble, 28300 Moutville. Tél. : 37.21.72.38.

Vds jx MD Home Alone 250 F. Sonic 200 F. Didier CATAN, 29, rue de la Grande Joliette, 99100 Sens. Tél. : 88.95.00.51.

Vds jx MD de 90 à 200 F. WWF, Hell Fire, Sorage, Badomen, Block. Daniel CHWALESKI, 2, rue du Bruhl, 57700 Hayange. Tél. : 82.84.19.98.

Vds jx MD St. of Rage, Sonic, Mickey, etc. : 200 F. Gérard AUBRY, 22, bd de Champagne, 54800 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.02.59.

Vds jx MD : Bio Hazard Battle, Chuck Rock : 250 F. Sonic 100 F. Christian LAGADEC, La Chaussée, 78590 Maule.

Vds MD + Sonic : 600 F. Vds St. of Rage 2, etc... Gwendal FORMOSA, 1, rue Ar. Moor, 29029 Nevez. Tél. : 98.08.89.90.

Vds Ecco, Chakan, Vermillon 250 F. Vds aussi sur Shin Bp Bp. Olivier LEHMANN, 6, impasse de la Grande Brosse, 39100 Villerot-les-Dole. Tél. : 84.82.17.96.

Vds 4 jx MD : Told, Quackshot, St. of Rage et Sonic : 1 000 F. Nicolas DORVALD, La Planche, 17600 Medis. Tél. : 48.05.93.29.

Vds Global Gladiator 250 F. Alyssif, Vais, Earnest Evan 200 F. Charles MANDEFIELD, 3, rue de l'Abbaye Dauvilliers, 91100 Villabé. Tél. : (01-1) 80.86.27.53.

Vds Nes + 6 jx + zapper. Px : 800 F. François CHAUVAT, 19, rue Gallieni, 78220 Viroflay. Tél. : (01-1) 30.24.57.99.

Vds jx Nes : World Cup, Fighting Golf, Trojan : 200 F pce. Grégory CARACCI, 3, bd Charles Gallet, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.88.45.76.

Vds Nes + 5 jx : Top Gun, Simpsons... 600 F ou 100 F pce. Sébastien De MENDONCA, 1 bis, rue Théophile Marché, 59700 Marçay-en-Barrois. Tél. : 20.98.61.82.

Vds Nes + 2 man. + 2 jx : Mario 3 et TMNT. Px : 750 F. David MACHADO, 9, rue du Val-Notre-Dame, 95870 Bezons. Tél. : (01-1) 38.82.29.27.

Vds jx Nes 200 à 300 F + jx GB de 30 à 80 F + (Case Boy 99 F). 1 000 F. Doudou DUCHENE, 1, place Brues, 95000 Cergy. Tél. : (01-1) 30.73.51.57.

Vds Nes + pist. + Robot + tapis + 10 jx + 2 jx Jap. + pad : 2 000 F. Olivier MARGUIN, quartier de la Gaudie les Pluchinats, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.38.44.

Vds Nes + 2 jx (Mario 3, Robocop) Px : 400 F à déb. Gilles BERTHEAU, 8, rue de la Fontaine, 94370 Boissy-St-Leger. Tél. : (01-1) 45.88.78.78.

Vds Nes + 11 jx + Phaser 2 000 F à déb. Romain FERREIRA, rue. Les Marionnetiers, 33, rue de Pontoise, 95220 Marbury. Tél. : (01-1) 39.97.16.08. Ap. 18 heures.

Vds nbx jx Nes de 100 à 200 F. Liste sur demande. Nicolas MIGOT, Le Cénou, 20, rue Victor Hugo, 36150 Roussillon. Tél. : 74.86.30.76.

Vds Nes + 2 man. + 2 jx : 800 F. Vds 8 jx. Raphaël MOUTOT, 33, rue de la Noyère, 38080 Villfontaine. Tél. : 74.98.27.78.

Vds Nes + T. Racing + Slo + Rescue ou éch. cte. GG avec ou ss. px. Philippe MILAN, Lieu-dit Lury, 47450 Colayrac-et-Cirac. Tél. : 53.88.30.52.

Vds 3 jx Nes W Cup, Zelda, SM 83 à 200 F pce. Vds jx MS à 150 F. Nimi MANN, 24, chemin du Marais, 89100 Villeneuve. Tél. : 78.80.58.18.

Vds Nes + 2 man. + 10 5 + 6 jx. Val. 3 725 F. Px : 3 000 F. Sébastien LATOURNERIE, 64280 Buzay.

Vds Nes + 2 man. + 9 jx + Nes Advantage + Dole P. : 2 600 F. Alexandre VAN MULTEBURG, 2, rue Sadi Lacour, 75019 Paris. Tél. : (01-1) 42.02.72.48.

Vds Nes + 7 jx + Pist. + 2 pad à 1 500 F ou 150 F le jeu ou éch. cte. S-Nes + 2 jx à déb. Aurélien BEAUZOU, 14, rue des Bords de Seine, rue du Professeur Calmette, 95530 Puteaux. Tél. : (01-1) 39.70.17.02.

Vds Nes + 2 man. + 5 jx : Star Wars, Bourai Fighter... TBE Px : 1 200 F. Loïc PENARGUEAR, Bédiez Gouven, 29230 Brignogan-Plages. Tél. : 98.63.51.87.

Vds Nes + 7 jx (Mario 2, TMNT, Steel Racer, Isolated Warriors, Old Blades of Steel, Iron, S.Word Jean-Christophe MEURLETT, CX 184, Ben Bouch, 38230 Serrières et Bonco. Tél. : 74.90.24.40.

Vds Nes + 2 man. + 30 jx (Hits). Val. : 14 800 F. Px : 6 000 F. Patrick COLSY, 34, rue de Saleux, 60480 Dury-les-Amiens. Tél. : 22.96.14.21.

Vds ou éch. Nes + 9 jx 395 F. Nes + 1 jeu : 295 F ou cte MD avec ou sans jeu. Alexis MOURON, 20, rue Montmorency, 28290 Courtenot. Tél. : 37.98.85.52.

Vds Nes + 4 man. + 180 jx avec bte. Nelson RODRIGUES, 13, rue Henri Poincaré, 75020 Paris. Tél. : (01-1) 43.84.05.78.

Vds Nes + 2 man. + 5 jx : RC PRO AM + Robocop + Warriors + S.Mario 2 + Dragon Ball + TMNT. Px : 1 500 F. Michaël REMTOULA, 2, chemin de Ronde, 93180 Noisy-le-Grand. Tél. : (01-1) 43.94.19.41.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 5 jx (SMB1, 2, Batman, etc...) Px : 1 000 F. Olivier LANTIER, 4, rue Gabriel Pail, 59181 Escandevres. Tél. : 27.83.41.45.

Vds Nes + 3 jx (Turtles, Shadow Gates, Solstices) 750 F. Christian PEREIRA, 2, chemin de Bagatelle, 31100 Toulouse. Tél. : 81.40.83.28.

Vds Nes + 3 jx (Mario 2 et 3) + Metroid 600 F + Atari 3 jx : 120 F. Alain PAUZAT, 14, rue de Savie, 33600 Passac. Tél. : 56.38.94.15.

Vds Nes + 2 man. + 15 jx (Mario 3, WWF) : 990 F. Vincent DUBOIS, 18, rue de Paris, 78220 Le Pecq. Tél. : (01-1) 39.73.88.29.

Vds Nes + 6 jx + 11 man. + larras. Px : 1 500 F. Vds COLONNA, 71, rue Principale, 68290 Lure. Tél. : 99.82.45.86.

Vds Nes + 5 jx (Mario 1, DD...) Val. 2 280 F. Px : 1 440 F. Florian THILLAY, 65, rue Gustave Courbet, 48100 Angers. Tél. : 41.48.07.41. (W.E.).

Vds Street Fighter 2 Jap. : 340 F. Franck LETELIER, 15, rue de Granville, 94110 Afortville. Tél. : (01-1) 43.78.84.09.

Vds jx Nes de 150 à 250 F pce ou les 8 à 1 000 F. (Mario 3, Top Gun, Tennis, Duck Tales...) Jean-Marie GULLOT, 84, rue du Beau Panorama, 76310 St-Adresse. Tél. : 35.48.87.89.

Vds jx : Les Chevaliers du Zodiaque 300. Maurice BOULOT, 6, cour des Platanes, 14400 Bayeux. Tél. : 31.21.91.79.

Vds Nes + 4 jx B Shadow, TMHT, Shadow Gate, Protector. Px : 1 000 F ou 200 F pce. Adrien FELTRIN, 25, rue de la République, 81160 St Jély. Tél. : 63.45.24.34.

Vds sur Nes Star Wars, Empire Strikes Back et Tecmo NBA Basketball : 300 F. Jean-Frédéric MESNIL, 5, place des Jacobins, 38190 Echirolles.

Vds Nes + 10 jx (Mario 1 et 3, D.Dragon II, Joe et Mac, etc.) Très peu servi. TBE. Px : 350 F + 200 le jeu. Nicolas CHAILLOU, 1, rue de Versailles, 91300 Massy. Tél. : (01-1) 60.11.27.79.

Vds Nes + 5 jx (TMHT, Tetris, SMB1, Rescue, D.Dragon) Px : 900 F. Jean-François BUYCK, 2, rue Verte, 77515 Saint-Augustin. Tél. : (01-1) 64.03.37.52.

Vds jx S.Nin (F.Fighter, Addams...) de 280 à 320 F et jx Nes. Patrick SUEUR, 5, rue des Morfontaines, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (01-1) 39.84.10.18.

Vds Nes + 5 jx (Goal, Super Spike V.Ball, Battle of Olympus, Captain Skywak, Silent Service). Px. inexpressant. Pierre BLANCHARD, 9, rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Tél. : (01-1) 43.38.48.48.

Vds jx Star III Castel IV. Px. intér. Stéphane ALVAREZ, 117, av. de St-Ouen, 75017 Paris. Tél. : (01-1) 48.78.45.56.

Vds jx Nes de 100 à 250 F pce. Nes Advantage 300 F. Jérôme DUBOIS, 45, rue du Collège, 75008 Paris. Tél. : (01-1) 43.54.47.98.

Vds Nes + 8 jx (Zelda 1 et 2, Robo Warrior, Turtles, etc.) 1 000 F. Jethro PERSITZ, 17, rue Basselet, 75015 Paris. Tél. : (01-1) 42.90.72.91.

Vds jx Nes 100 F pce. Les 6 1 000 F. Vds jx GB 100 F. Antoine RABAIN, 5, av. Franco Russe, 76007 Paris. Tél. : (01-1) 45.55.11.21.

Vds Nes + Pist. + 5 jx + 2 man. : 1 200 F. Eric BAYNAUD, 10, rue Bernat d'Orme, 66430 Bompes. Tél. : 68.63.10.55. Ap. 18 h.

Vds Nes + 2 man. + zapper + 4 jx (Protector, Mission Impossible, Mario 1, Duck Hunt). Px : 490 F. Julien BOCHE, 16, rue Epigny, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (01-1) 48.73.88.98.

Vds Nes + 4 jx + 2 man. (Mario 2 et 3, Rad Racer, Cobra Triangle) + Doc. Damien DENARDOU, 1, place Jean Baptiste Lamarck, 87350 Panazol. Tél. : 56.30.29.52.

Vds Nes + Mario 1 et Duck Hunt + zapper 500 F à déb. Jérôme VIAULT, 77, bd Manceau, 21000 Dijon. Tél. : 80.87.78.27.

Vds jx Nes : Duck Tales, Batman, Megaman 1 et 2, etc. de 250 à 300 F. Cédric CHABRIER, 15, rue des Brasseries, 68000 Colmar. Tél. : 89.41.10.18.

Vds Nes + 8 jx (Rad ravit, TMHT, Skateboard, Addams Family, Bugs Bunny, Robocop, Battle of Olympus, Dream Master) : 1 200 F. Sylvain BOUSQUET, 21, chemin du Charrol, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.83.23.

Vds Nes + 5 jx (S. Mario 3, World Wrestling, Megaman 2, etc...) Olivier PESCIA, 22, pays Haut, 83170 Roulers. Tél. : 94.80.44.97.

Vds Nes + 16 jx + 2 Nes Max. Px : 3 300 F à déb. Carol SILVERST, 10, rue de la Croix de Gerville, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (01-1) 69.88.11.92.

Vds SMB Machirid, Pro Wrestling, Ghost'n Goblins, Duck Hunt 250 F le ti ou 50 F pce. Morad QUAYAD, 10, rue des Haudriettes, 75003 Paris. Tél. : (01-1) 48.04.95.18.

Vds Nes tbe + 6 jx (TMHT, VS Mutant, Zelda 1 et 2...) + 2 man. : 850 F. Mathilde SAINT-DIZIER, 6, bis rue Basse de Saint Eloi, 17000 La Rochelle. Tél. : 48.27.27.34.

Vds Nes + 10 jx : 2 500 F. Julien SMADN, Campagne Vicarie, 04700 Lurs. Tél. : 92.78.10.19.

Vds Nes + 6 jx + 11 man. + larras. Px : 1 500 F. Vds COLONNA, 71, rue Principale, 68290 Lure. Tél. : 99.82.45.86.

Vds Nes + 5 jx (Mario 1, DD...) Val. 2 280 F. Px : 1 440 F. Florian THILLAY, 65, rue Gustave Courbet, 48100 Angers. Tél. : 41.48.07.41. (W.E.).

Vds Street Fighter 2 Jap. : 340 F. Franck LETELIER, 15, rue de Granville, 94110 Afortville. Tél. : (01-1) 43.78.84.09.

Vds jx Nes de 150 à 250 F pce ou les 8 à 1 000 F. (Mario 3, Top Gun, Tennis, Duck Tales...) Jean-Marie GULLOT, 84, rue du Beau Panorama, 76310 St-Adresse. Tél. : 35.48.87.89.

Vds Nes TBE + 4 K7 : Mega Man 2, Bugs Bunny, Duck Hunt, Zap : 1 300 F. Eric LOMPETISSA, 30, rue de la Gare, 79270 Fontenay-Rohan. Tél. : 49.04.58.63.

Vds Nes + 8 jx + 2 man. + zapper. Val. : 4 550 F. Px : 600 F ou éch. (Bionic, etc...). Florent COZZALINO, 106, av. des Goumiers, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.03.28.

Vds SN + 5 jx (Z3, SF2, Another World, Lagoon, Wing Commander). Val. : 3 560 F. Px : 1 900 F. + Ad 29. Frédéric RAYBAUD, 8, quai de St-Joseph, 44300 Nantes. Tél. : 40.29.01.83.

Vds Nes + Turtles + Gauntlet + Super of Road. Px : 500 F. Guillaume PALIES, 28, pot Le Moulin Cénou, 38080 St Christolles Ales. Tél. : 68.80.71.92.

Vds man. sans fils px : 350 F, pistolet : 250 F (neuves). Geoffrey GISSERT. Tél. : 93.51.05.12.

Vds NES + 2 man. + pistolet + SNB1 + 1 Duck Hunt : 350 F. Raphaël ODET, 3,

Vds NES + 3 jx : Tortues, Zelda, Ikari, Warriors, etc. 800 F. Xavier ZAPOLSKI, 8, rue de Courcelles, 77580 Coulommiers. Tél. : (16-1) 60.28.76.94.

Vds NES + 5 jx : 700 F. Tennis Valley, Tortues, etc. Blanche FIORI, 81 CA Rés., J. Mermoz, rue J. Moulin, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.02.39.93.

Vds NES lbe + SNB3 et TMHT 500 II ou éch. ctre MD, bon état. Frédéric HAZEBROUCQ, 75, rue Pierre Semard, 80330 Longueau. Tél. : 22.46.06.08.

Vds jx NES: Rescue: 100 F et Ski or Die: 150 F ou 200 F les 2. Philippe MILAN, C/O Grand Petit Cucco, Dondas, 47470 Beauriville. Tél. : 53.95.41.19.

Vds NES + jx (TMHT + Zelda 2 + Dragon's Lair), px : 400 F. Walib EL AZOUZI, 11, rue de Rouen, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 44.34.83.83.

Vds NES + Zapper + 2 man. + 1 jx (Mario 1 + Duck Hunt). Julien PEROT, 11, rue de Forrières, 77800 Fontaine-Bellenger. Tél. : 32.52.99.33.

Vds jx NES (Téris Turbo Racing SMB3 TMHT), px: Inté. Caroline SALLUSTRO, 32, rue Rabelais François, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.26.60.

Vds ou éch. contre ce que vous voulez, NES + 4 jx. Benoît LACHAMP, 31, route du Rain-Brice, 88330 La Tholy. Tél. : 29.61.89.21.

Vds NES + 4 jx : 750 F à déb. Grégory MIERMONT, 68-69, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.29.10.

Vds NES Max + joys : 150 F. Ahmed GHAFAR, 24, rue l'Hôpital, 51200 Epemay. Tél. : 28.69.35.42.

Vds NES + 5 jx : 1 000 F. Vds Atari 2600 + 4 jx, px : 450 F. Elisabeth RANDE, 13, bd André Aubert, 22100 Dinan. Tél. : 96.85.03.43.

Vds 6 jx sur NES de 200 à 280 F pce. Denis BOUDART, 21, av. Gabriel Péri, 84100 Maisons-la-Romaine. Tél. : 90.38.28.78.

Vds NES + 8 man. + Pist. + 4 jx, px : 650 F. Aurélie BILLAUT, La Chénale, rue du Gay-troulin la Garonne, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.21.67.71.

Vds jx SNES, US, Fr, Jap, Rushing Beat 1 : 150 F. Blazman : 300 F avec cte. Sébastien LEMONE, 1, place de l'Écluse, 67118 Reichstett. Tél. : 88.20.18.73.

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx, lbe, px : 800 F. Florence VAN MALLEGHEM, 17, rue du Bourg, 59130 Lambertain. Tél. : 20.08.37.29.

Vds NES + 31 jx + Zapper + Kit nettoyage : 2 000 F. Brice SERRANO, 23, av. Vauhan, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.61.37.20.

Vds NES + 2 man. + joy + 2 joy + bte rot + zap, lbe, px à déb. Guillaume KLEIN, 8, rue des Chaumes, 87400 Ilkirch-Griffenstaben. Tél. : 88.66.07.88.

Vds NES + 4 jx + man. adv. lbe, px : 1 000 F. François CHAUVINEAU, Le Génét de Sainte-Blandine, 79370 Colles-sur-Selle. Tél. : 49.79.70.31.

Vds NES + 14 jx, lbe, px : 1 500 F. Vds ssp. Nicolas MAZEYRE, 21, rue Massenet, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.22.67.

Vds NES + 7 jx USA + 3 man. pist. px : 1 000 F. Mark MUMMAKER, 115, Grande Rue, 77130 Marolles-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.31.20.20.

Vds NES + 4 jx (WWF, World Cup, TMHT, Donkey Kong), px : 600 F. Pierre DUMAS, Maison Carrée Sud, 24650 Chancelade. Tél. : 53.04.73.20.

Vds NES + pist. + 2 maxi + 3 jx : B. Billy, D. Dragon II, Boss 1 et Duck Hunt, px : 700 F ou éch. GB. Thibault ROBERT RINE, 787 Ayrleria Sautvalgo, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.03.02.

Vds NES + SMB1 + Duck Hunt + Pist. + 2 man. + 4 jx. GIBERT Bertrand, 12, résidence Beausoleil, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.48.45.

Vds bas px SNES + jx, px à déb. déb. Olivier SCHNOEBELIN, 44, Grande Rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.27.58.85.

Vds NES + Mario 3, px : 500 F + jx 190 F à 230 F + man. NIS : 200 F. Sylvain VERGER, Chemin de la Forge, Bonneville-sur-Touques, 14900 Deauville. Tél. : 31.88.00.65.

Vds GP X 1500 NES + 7 jx (D. Dragon 2, Days of Thunder, Gremlins 2, etc.), px : 1 850 F. Cédric PAYET, Concre-Peyrillac, 87510 Nieuil. Tél. : 55.53.48.40.

Vds 5 jx NES, px : 900 F ou ssp. Jean GLAUDOM, 24120 Ladomac-la-Sudrie. Tél. : 53.51.00.89.

Vds NES + 4 jx (Mario 1, 2, 3) et Mario III Yochi. Gédric LE DEVENAT, 8, lieu Dit Bourtairein, 76120 Senechamps. Tél. : (16-1) 34.84.48.61.

Vds SNES + adept. Jap + Best of the 8 + S. Tennis + SF2, px : 1 600 F. Laurent REBOUL, 25, les Fonds Verts, 83220 La Pradet. Tél. : 94.21.68.87.

Vds NES + 5 jx + 2 man. + prises, cordons, px : 990 F. Geoffroy CHAVEROT, Chemin de la Rivière, 69290 Polliionay. Tél. : 78.48.10.57.

Vds NES + 9 jx (Zelda 1, Mario 1, 2, TMHT, Probo.) + man. Adv. px à déb. Guillaume GILLERON, 5 Faches Thumesnil. Tél. : 20.60.18.58.

Vds NES + 6 jx (S. Mario, Bubble Bobble, trojan), px : 600 F. Stéphane HERVOUET, 13, rue des Courtills, 44310 Saint-Philbert de Grandlieu. Tél. : 40.78.71.58.

Vds cartouches NSE (DD2 - Snake's Revenge, Batman, Bubble Bobble, Ruch'n Attack, px : 110 F. lbe. Pierre GENTY, 6, rue Gabriel Richetta, 79100 Thouars. Tél. : 49.68.54.93.

Vds NES + Robot + jx, px : 150 F à 250 F pce. Pierre DEMOYERS, 1121, rue Neuve, 60570 Le-Bollaisière-en-Thelle. Tél. : 44.08.94.94.

Vds S. Nintendo + jx + accessoires. Raphaël DEBEREST, 37, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.99.98.

Vds NES + 2 man. + pist., px : 450 F + 6 jx (D. Dragon 2 etc.). Charles BEREMGER, Normandie, Grande Rue de Varenville, 76370 Bacqueville-en-Caux. Tél. : 35.85.24.78.

Vds NES + 7 jx + 2 man. + Pist., px : 1 700 F à déb. Anne CASELLI, 5, place Charles Digeon, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.85.41.55.

Vds jx NES de 150 F à 200 F Gilles CHEROUX, 4, bd du Travail, 13013 Marseille. Tél. : 91.68.60.82.

Vds S. NES (Fra) + 2 man. + 2 jx, lbe, px : 800 F. François BIROU, 14, résidence les Longues Raies, 85330 Domant. Tél. : (16-1) 39.91.95.03.

Vds NES + 8 jx + ntx accessoires, px : 1 300 F. Philippe BUCHENET, 18, rue Général Oly, St-François 84100, 06300 Nice. Tél. : 83.27.20.78.

Vds Mario 1, World Wrestling. Arnaud BLAMPED, 132, rue Henri Barbusse, 91200 Athis Mons. Tél. : (16-1) 80.48.29.39.

Vds NES + 11 jx, lbe (Mario 3, Zelda 2) + 2 man., px : 2 300 F. Julien CADIS, La Villa d'Esia 24, Traverse Saint-Pierre, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.12.09.

Vds NES + pist. + robot + 4 jx, px : 900 F. Clément ou Julien CORNUJOLLS, 10, rue de la Mer aux 3 Ormes, 78114 Magny. Tél. : (16-1) 30.43.24.55.

Vds NES + 2 man. + phaser + Turbo L. Laurent-Xavier LUCIANI, 6, rue Cymos, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.80.75.

Vds NES complète + 2 jx : DO2, TG2, px : 500 F ou 200 F. 1 jeu Régie VALANCE, 4, place Schumann, 90000 Beffort. Tél. : 64.22.11.69.

Vds 20 jx SNHT V. fran. ou US, px : 150 F à 350 F. Patrice FONT, 50, av. Port de la Nouvelle, 11130 Sigean. Tél. : 88.48.85.85.

Vds NES + 9 jx (Batman, Mario 2, Joe et Mac.), lbe Rémy MEROUZE, 16, Grande rue, 41180 Solommes. Tél. : 54.23.81.33.

Vds NES : Zelda I (150 F), Fanzard (175 F) Maniac Mansion (200 F), Jean-Christian LABIALLE, 10, Impasse Victor Hugo, 40510 Selgosse. Tél. : 58.72.86.41.

Jx NES lbe (Link; SMB3; Marble Madness; Tic & Tac; D. Dragon 2 et Batman sur GB, px : 145 F à 250 F. Maixent REBOUL, Campagne l'Audignier Route de Fuytoubier, 13790 Peynier. Tél. : 42.53.10.34.

Vds NES + 2 man. + 10 jx, px : 1 000 F à déb. Romain PIAZAT, 3, place du Poitou, 95740 Frépillon. Tél. : (16-1) 30.40.03.87.

Vds NES + 4 jx, px : 550 F; NES + 2 jx : 400 F. Christelle MURCZAK, 134, rue Jean Jacques Rousseau, 62110 Herin-Beaumont. Tél. : 21.75.75.05.

Vds jx NES USA de 100 F à 200 F (Megaman 3, D. Dragon, Pow.), Julien BOBLET, 92100 Anthony. Tél. : (16-1) 46.68.88.22.

Vds NES + 9 jx + man. spéciale, px : 1 800 F. Simon COIRE, 6, rue Dr Pelletier, 17300 Rochefort. Tél. : 48.87.53.74.

Vds jx SNIN NES : Fanzard Wars 350 F; Mickey : 330 F; Axelay : 330 F, etc. Jérôme LE PLOCH. Tél. : 98.95.51.78.

Vds 7 jx NES, px : 200 F pce. Guillaume ASCEN-SIO, 1, rue Engine Leroy, 33310 Lormont. Tél. : 56.74.77.30.

Vds NES + 6 jx, px : 1 000 F lbe. Boris BLANCHOT, 38, rue Camille Brechet, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.25.29.

Vds NES + 5 jx (Mario 1 et 3, Punch Out 1 etc.), px : 600 F ou éch. ctre S. NES + 1 jx Damien GABUS, 13, rue du Mouchetier, 38380 Sassenage. Tél. : 76.27.31.47.

Vds NES + 16 jx + 3 man. + pist. + Game Engine, px : 1 300 F. Alexandre VERDIER, 37 bis, av. des Accacias, 93600 Aubnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.89.64.29.

Vds NES + 7 jx + 2 man. + pist., px : 1 000 F. Sébastien DOUANY, 48, bd de Paris, 13003 Marseille. Tél. : 91.84.50.65.

Vds NES + 2 man. + les Goones, px : 500 F. Julien ARNOULT, 26, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.37.17 (ap. 18 h).

Vds NES + 2 man. + 5 jx (Batman...), px : 600 F. Morgan BARBE, 28, impasse Monet, Les Andaines, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 68.39.31.38.

Vds NES, lbe + 3 jx (Mario 3, Punch Out), px : 380 II à déb. ou vi ssp. Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville d'Arvey. Tél. : (16-1) 47.09.04.14.

Vds NES (Mario 3, Megaman 2, Bugs Bunny...) + 7 jx 2 man., px : 1 500 F. lbe. Laurent MASCHERPA, av. du Golf de Valescourt, La Colle Douce, 83790 St-Raphaël. Tél. : 94.82.44.74.

Vds NES + 4 jx (Mario 1, 3 Pics ou rangers, etc), px : 800 F déb. Grigory MIERMONT, 65, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.29.10.

Vds NES, 13 K7 pist. robot, game génie, GB et Téris à déb. Robert DORUK, 2 bis, rue Masségué, 06000 Nice. Tél. : 93.80.48.22.

Vds NES + Robot + pist. + 3 jx + 2 man. + 1 joys, val. : 1 350 F. px : 850 F. Mathieu PINEL, La Bretonnière, 44170 La Grignonnière. Tél. : 40.51.37.87.

Vds jx NES 100 F à 150 F + jx GB, 100 F. Fabrice KERLEAU, 10, rue Edmond Michelet, 93110 Remy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.81.40.

NES 2 jx Punch Out II - TMHT + NES Advantage, px : 550 F à déb. Stiven BAPPIET, 2, rue de Genève, 29660 Carantec. Tél. : 96.67.05.12.

Vds 2 jx : Skate Order; Fester, Sque St Neufs, px : 250 F pce. Alexandra PINART, 4, rue de la Cheminierie, 94390 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.05.58 (ap. 18 h).

Vds NES très peu servie 150 F (sans jx). Dominique PLANCHÉ, 28, rue Littré, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.24.77.73.

Vds NES + 5 jx + 2 man. px : 850 F à déb. Davy PASTEAU, 30, rue Gambetta, 72000 La Menn. Tél. : 43.24.70.20 (ap. 18 h).

4 jx NES 600 F ou éch. contre GB + 2 jx, lbe. Tony DEVALLIERE, impasse des Chambons, 36200 Saint-Marcel. Tél. : 54.24.18.53.

Vds NES Action Set : 500 F + 5 jx : Mario 3, D. Dragon 1 500 F ou jx ssp. 200 F pce. Vincent GAROBY, Rés. les Borromées, Bat. 3, av. des Borromées, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.12.98.

Vds NES + 8 jx + 11 man. + Robot + pist. : 1 500 F. Mathieu PASQUET, 9, rue des Chaudronniers, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.99.29.17.

Vds NES - 8 jx + 2 man. Nicolas PICHERY, 12, av. de Rigby, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.16.97.74.

Vds NES + pist. + 2 jx : Px : 500 F. Charlotte FONSIL, 35 bis, Petite Voie de Noisseau, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.89.73.

Vds NES (lbe) + 3 jx (SMB3, Tortues, Kick Off) + 4 man. : 1 000 F. Frédéric PINCEMIN, La Ville Ain Ouissou, 22120 Yffiniac. Tél. : 96.42.33.07.

Vds NES + 2 man. + pist. + Duck Hunt + 7 jx S. Mario 3, D. Dragon + Tortues etc. Px : 1 850 F. Nicolas MISSOTTE, Les Cloutiers, 24450 La Coquille. Tél. : 53.52.87.15.

Vds NES + Nes adv. + 5 jx (Zelda 1, Cobra Triangle + S. Mario 1 + Castlevania...) px : 1 000 F. Christophe JANTON, 96, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.90.71.

Vds NES + 2 jx (Turtle + Top Gun 2) TBE Px : 400 F. Jean-Jacques MARQUEZ, 184, av. de Rosny, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.80.17.

Vds NES : Ponkey Kong, Dragon Ball : S. Mario Bros 1, 2, 3; Teenage Mutant Hero; Tortues, Nicolas HINBERT, 103, rue Haard Kaufmann, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.18.06.

Vds jx NES : Dragon Lair, Alien, VS. Predator Aday, Tiny, T-Star W, etc. Bernard TOURNIER, 45, bd René Cassin, 06200 Nice. Tél. : 93.21.14.09.

Vds 5 jx Nes de 200 à 300 F. Vds 2 jx MD. Julien AGRAPART, 7, rue Marcellin Bertholot, 95600 Esbommes. Tél. : (16-1) 34.16.06.15.

Vds 5 jx Nes : Goal, D. Dragon, Top Gun, Duck Hunt, Mario 4 de 200 à 400 F pce. DAMIEN (SB). Tél. : 97.52.82.11.

Vds NES + 8 jx (SMB 1, 2, 3; Batman...) 1 500 F. Vds ssp. 200 F pce. Cédric BOURACHAUD, Les Selverts, 03410 Comertat. Tél. : 70.03.38.78.

Vds NES + 2 man. + 6 jx (Mario 1, 2, 3; Blades of Steel, TMHT, Cobra Triangle) Px : 500 F. Emmanuel VAYSIET, 4, place de l'Église, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.84.00.

Vds NES + 8 jx : Rollergame Maniac, Mansion etc... ou px ssp à déb. Wilfrid DEMARET, 1, rue Georges Brassens, 24110 St-Astier. Tél. : 53.80.62.96.

Vds NES + 4 jx : 800 F ou éch. ctre 8 jx GB + Loupe ou batterie ou 4 jx + 400 F. Maxime MASTIN, 41, route de Sully, 45600 St Gondon. Tél. : 38.36.97.19.

Vds NES + 5 jx + Nes adv. + 2 man. ou ctre Lynx + 4 jx ou ctre GG + 4 jx. Julien FALLOT, 3, rue Péron, 78290 Croissy. Tél. : (16-1) 34.80.08.78.

Vds NES + zapper + 2 man. + 5 jx (Mario 1, 2, 3; D. Dragon, Duck Hunt). Px : 900 F. Bruno DELATTRE, Cédex 3820, Lot. Beauregard, 31840 Aussonne. Tél. : 61.85.02.81.

Vds NES + 7 jx (SMB1, 2, 3; Metroid...) 950 F. Guillaume GOUACHE, 111 Calbade, 94260 Le Thor. Tél. : 90.33.81.78 Ap. 18 h.

Vds NES + 2 man. + pist. + 2 jx (Cobra Triangle, Captain Comic) Px : 800 F. David QUEVREUX, 21, rue du Blanc Soleil, 78850 Boynes. Tél. : (16-1) 34.89.61.02.

Vds NES + 2 man. + man. NIS + 6 jx px 1 700 F ou vie ssp. Philippe AZOLEY, 110, rue B. Solzat, 89720 Saint-Laurent-de-Mure. Tél. : 78.40.41.34.

Vds NES + 6 jx : 1 500 F ou éch. ctre S. Nin + 2 jx (SF2). Axel CHAMPAULT, 58, rue Mirebeau, 37000 Tours. Tél. : 47.88.37.64.

Vds NES + 6 jx : 1 500 F ou éch. ctre S. Nin + 2 jx (SF2). Axel CHAMPAULT, 58, rue Mirebeau, 37000 Tours. Tél. : 47.88.37.64.

Vds Punch Out 200 F + Zapper 200 F + remota controller 350 F. Grigory LEPIMARD, 34, rue Daniel Ferry, 93700 Orancy. Tél. : (16-1) 48.32.77.66.

Vds jx Nes, lbe (tite et not.) 150 F pce : DO2, Megaman, Galaga, Castlevania, TMHT, Top Gun. Christophe COURCIER, 182, rue des Rabats, 92180 Antony. Tél. : (16-1) 48.98.08.90.

Vds NES + 2 man. + 4 jx : 500 F. Morgan ZRDI, Péniche Hal, Chemin du Halage, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 48.26.88.88.

Vds jx Nintendo : Bayou Billy; Festers-Quest; Rad Gravity Px : 150 F pce. Alexandre BOSSERELLE, 10, rue Jules Michelet, 57070 Metz. Tél. : 87.37.13.80.

Vds NES + pist. + 2 man. + 9 jx (SMB3; Solstice; Duck Hunt) : 850 F ou 50 F le jeu. Nicolas GOBLOT, 8, allée du Lac, les Lacs de la Guiche, 77310 St-Fargeau-Ponthierry. Tél. : (16-1) 84.38.14.90.

Vds NES + jx de 100 à 200 F à déb. Zelda 1, Megaman 1 et 2, Batman, etc... Vincent VERHEYDE, 45, rue Matheotti, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.08.04 Ap. 18 h.

Vds jx Nes 90 F pce : Drago Ninja, World, Wrestling. Vds NES advantage 200 F. Arta CASEMI, 17, square de Camargue, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.82.17.77.

Vds jx Nes des 200 F : Soisbise, Simpsons, Batman, Paperboy etc... François BRIHME, NLM les Jonquilles, NS3, 21210 Saulieu. Tél. : 80.54.14.84.

Vds NES lbe + 14 jx (SMB3, DO2, Gremlins) 2 500 F à déb. André VEDELCOUX, 9, av. Carnot, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.21.87.

Vds NES + 3 jx + access. : 3 200 F à déb. Eric GALLO, 20, sentier des Hauts Titels, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.28.48.45.

Vds NES + 2 padilles + pist. + 2 joy + 10 jx : 1 800 F Val. : 4 000 F. TBE. Thomas LEFEBVRE, 5, rue du 8 Mai 1945, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.18.68.

Vds jx NES : Zelda 1, 2; Mario 1, 3; Robocop. Px : 270 F. Lionel MARTINEZ DE POZO, Cédex 18, Sirois, 64230 Zescar. Tél. : 59.68.82.21. Ap. 18 h.

SEGA

Vds SMS + 27 jx pist., Speed Pist. 4 man. px : 3 500 F. Karim GHAMOUS, 1, rue Alexandre Dumas, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.28.06.

Vds MS 2 + man. + 6 jx (R-Type, Rastan) px : 590 F. Alexandre BRUN, 390, chemin du Moulinier, 69390 Charly. Tél. : 78.48.17.54.

Vds SMS + 5 jx (Alex Kid, Teddy Boy, Prowres + Ling, R-Type etc.). Brice ANIN, Villa 17 les Lavandes, Les Semoables, 06800 Antibes. Tél. : 93.74.78.38.

Vds SMS II + Sonic II + Turbid Blade + Alex Kid in Miracle World px : 600 F. Julien BOSSY, 11, rue du Marchal Maison, 98900 Epinal-sur-Saône. Tél. : (16-1) 48.23.00.95.

Vds MS2 révisée + man. + S. Monaco GP + S. Kick off + Shinobi px : 1 000 F. David LECERF, 13, av. de la République, 52100 Saint-Dizier. Tél. : 25.06.16.28.

Vds MS + 3 man. + 7 jx + 1 pist. 1 000 F ou 100 F le jeu. Pascal BISHUTH, 25, rue Farrer et Siegfried, 84190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.55.92.

Vds SMS II + 2 jx : Shinobi After Burner px : 380 F. Mathieu RONDO, 7, rue des Tillands, 57385 Ennery. Tél. : 87.73.00.12.

**+ 8000 JEUX*
NEUFS ET
OCCASIONS
DISPONIBLES EN
MAGASIN
(A LA VENTE OU A
L'ECHANGE) DONT
+ DE 5500
NOUVEAUTES**

***(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)**

autres les marques citées sont des marques déposées

NOISEY2000 *

Offre dans la limite des stocks disponibles.

: Paris B 395 215 603

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

NEO-GEO

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)			Nouve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)			695 F	499 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)		159 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR CARTOUCHE		79 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :				
SONIC	79 F	TERMINATOR		199 F
GYNOUG	89 F	TWO CRUDES DUDES		199 F
SUPER THUNDER BLADE	89 F	THUNDERFORCE 3		249 F
ALTERED BEAST	99 F	ECCO LE DAUPHIN		275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	FATAL FURY		275 F
STREET OF RAGE	149 F	FLASHBACK		275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	GLOBAL GLADIATOR		275 F
JB DOUGLAS BOXING	199 F	MICKEY ET DONALD		275 F
KID CHAMELEON	199 F	SONIC II		275 F
MICKEY MOUSE	199 F	STREET OF RAGE 2		275 F
MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)				
MEGA-CD ■ Français (nou) avec 1 jeu				1990

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES		
CONSOLE SUPER-NINTENDO Française :	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	890 F	699 F
CONSOLE + STARWING	990 F	-----
CONSOLE + STREET FIGHTER II	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	
(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)		
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
R. TYPE	249 F	ANOTHER WORLD 339 F
BLAZING SKIE	269 F	AXELAY 339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4 339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE ■ PERSIA 339 F
EXHAUST HEAT	299 F	ROAD RUNNER 339 F
ZELDA 3	299 F	STREET FIGHTER 2 339 F
STARWING	314 F	SUPER STAR WARS 339 F
SUPER PROTECTOR	314 F	SUZUKI E1 339 F

NEC **CONSOLE NEC DUO R** **2190 F**
CONSOLE PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu **995**
 + 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
 à partir de 99 F

**NOUS DISPOSONS EN STOCK
 DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF
 OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
 N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER**

**NOUS DISPOSONS EN STOCK
DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF
OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS À NOUS LES DEMANDER ...**



Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

Le règle par :
 MANDAT LETTRE ☐
 CHEQUE ☐
 CARTE BLEUE ☐ N°

 Date expiration : . . / . .
 Signature

CONSOLE • 09/03

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO**

Vds MS II + 5 jx : Alex Kidd, Sonic I et II, Donald et Astérix + man. px : 900 F. Marianne ROCHER, 6, rue des Concelles, 95320 St-Leu-la-Forêt. Tél. : (18-1) 38.95.33.99

Vds SMS + pist. + 4 man. + 3 jx (Astérix + Sonic I + Afterburner) px : 700 F. Frédéric GARCIA, N° 27, rue Emile Combes, 13620 Carry-le-Rouet. Tél. : 42.45.21.81

Vds MS + 2 man. + 2 jx + Phaser the px : 650 F. Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escaleur, 47310 Laplume. Tél. : 53.95.13.21

Vds 11 jx 100 F à 250 F : Olympic-Gold American Baseball Golden-Axe Thunder II, Antoine PALAUD, 113, route de Souffherville, 67500 Haguenau. Tél. : 88.73.67.15

Vds 6 jx MS II (Tons) Jerry Kick off 50 à 250 F. Nicolas ROULE, 51, rue Carnot, 85300 Chailens. Tél. : 51.35.16.65 ap. 17 h.

Vds 20 jx MS + pist. 50 à 150 F pce éch. cire Coragratx + 12 à 15 jx. Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (18-1) 39.50.06.11

Vds SMS + 5 jx + pist. + control Pad px : 1 000 F. Jérôme FEUILLET, 3, Impasse Armand Bazille, 18100 Vlerzon. Tél. : 48.71.18.11

Vds jx SMS (Dick Tracy...) 100 F pce ou 150 F les 2. Mathieu AROLD, 44, av. Kennedy, 82350 Pernes-en-Artois. Tél. : 21.04.73.86

Vds SMS II + 4 jx (Astérix, Donald Monaco GP et Alex Kidd) px : 600 F à 800 F. Florian COURNES, 38, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (18-1) 46.07.59.57

Vds MS II + 2 jx (G. Ace, Alex Kidd), man., 38 gar., GG + 5 jx px : 1 200 F MS II + 2 jx px : 450 F. Alexandre OUTHIEL, 21520 Boudreville. Tél. : 86.31.68.13

Vds SMS + Joys + Sonic 1 + 2 + Astérix + Ghost House + Cyberhyn. the px : 1 200 F. Vincent EVAH, 2, rue de l'Argillière, 62134 Equerre. Tél. : 21.41.66.03 (W.E)

Vds MS 2 + 1 man. + Alex Kidd + 2 jx, 1 joys val : 1 119 F px : 800 F. Frédéric LEMAÎTRE, L'Oiseliers, 44110 Châteaubriant. Tél. : 40.28.12.68

Vds SMS + Lunl 3D + 2 Cass. 3 D + 2 Cass. + 1 man. the px : 1 000 F. Arnaud FEBVAY, 4, rue de la Preuille à Bellion, 17290 Aigrefeuille d'Aunis. Tél. : 46.55.32.92

Vds SMS + 5 jx + control stick + rapide fire = 2 control PAD 900 F à déb. Mathieu SERGENT-MIES, 88 A, Vallon des Bonnes Herbes, 83200 Toulon. Tél. : 84.22.62.74

Vds SMS 2 + 8 jx + pist. px : 800 F à déb. the. Edouard VISSEYRIAS, La Buisserie, 78800 Longnes. Tél. : (18-1) 30.42.43.47

Vds SMS + 4 jx : Simpsons + D Dragon + Tennis Ace + Mickey + plat. avec assaut City px : 1 000 F. Jérôme FEUILLET, 3, Impasse Armand Bazille, 18100 Vlerzon. Tél. : 48.71.18.11

Vds GG + 14 jx px : 2 500 F ou jx sep. déb. 90 F. Julien RUAULT, 8, villa Clemence Henriette, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (18-1) 48.73.02.12

Vds SMS + 7 jx (Olympic Gold Sonic 1 et 2, Astérix...) px : 1 000 F minimum. Caroline PRIOU, La Courtil aux Vaux, 35830 Betton. Tél. : 99.55.63.62

Vds jx Sôga : Transbot, Fantasy Zone, Action Fighter, Global Défense III Golden Axe. Jeffery REHAUD, La Sapinière, 26210 Les Fontaines. Tél. : 81.43.76.02

Vds SMS + 1 man. + 2 jx Wimbledon px : 350 F à déb. Eric BONNETON, 8 bis, rue de Parménie, 38210 Tullins. Tél. : 78.07.94.72

Vds SMS + jx vds jx 50 F à 250 F. Philippe COLLIN. Tél. : (18-1) 39.87.08.32

Vds 12 jx SMS (Donald, Ninja, Terminator...) de 90 à 300 F. Hubert GOFFAUX, 4, rue Jules Ferry, appt. 5, 90200 Péronne. Tél. : 22.84.11.22

Vds MS2 + 2 jx + pist. the avec boîte : 450 F à déb. Frédéric MORISSEAU, Longrais, St-Mars du Desert, 44850 Ligne. Tél. : 40.77.48.25

Vds sur SMS Cyber, Shinobi et Ghoulis and Ghosts : 250 F pce. Fantasy zone à 95 F. Nicolas POINSOT, 15, rue Benedette Croce, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.03.05

Vds Mastergear + Altered Beast + Shinobi + loupe (endommagée) px : 300 F. Yannick DARRON, Ronsaux, 74200 Margencol. Tél. : 50.72.53.26

Vds jx MS Kick-Off, Indy Tennis Ace, After Burner, 150 à 200 F. Philippe DHUIT, 35, rue du Château d'eau, 28300 Melunville. Tél. : 37.21.17.09

Vds MS2, Alex-Kid inclus, the, + 8 jx (Sonic 1 & 2, Lemmings, Outrun Europa...) + 1 man. px : 1 600 F. Mathieu FAURENS, 103, rue Saint-Spire, 91100 Corbeil. Tél. : (18-1) 64.96.85.92

Vds SMS. Jean-Marc LEYDET, 157, rue du Havre, 13008 Marseille.

Vds 7 jx SMS à 150 F (R-Type, Astérix, D Dragon, Shinobi, Sonic, Altered Beast etc...) Nicolas DES-CROUET, 16, rue TERRASSON, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (18-1) 43.01.97.55

Vds SMS 2 + 6 jx + man. the val : 1 600 F px : 1 000 F. Yann GELEZEAU, 1, impasse du Releins, 48280 St-Christophe du Bois. Tél. : 41.56.98.13

Vds SMS 2 ss gar. + man. + Alex Kidd + Sonic 2 + P of Persia px : 800 F. Thierry PRIVAT, 61, rue de Garriguermer, 12200 Villefranche-de-Rhône. Tél. : 65.45.48.57

Vds jx MS 2 : Ghostbusters Alex Kid 200 R Kung Fu Kid 150 F opération Wolf + pist. Cédric DOLARD, rue d'Oisennes, 39140 Ruffey-sur-Seille. Tél. : 84.05.06.12

Vds SMS 2 + 6 jx (Sonic II, P of Persia out Run Tim Soldiers...) px : 800 F. Jérôme TRICHARD, 18, chemin de la Groue 01500 Châteauneuf-Gaillard. Tél. : 74.25.01.00

Vds SMS 2 + man. + 2 jx px : 450 F. Cédric CHATEAUNEUF, 10, lot Louis-Coudrey Fontannes, 43100 Brioude. Tél. : 71.76.47.11

Vds MS + 4 man. + pist. + 10 jx val : 5 500 F px : 1 600 F ou éch. cire Néo Géo + 2 man. + 2 jx. Mickaël MADEAU, 3, square Henri-Sellier, 92290 Chateaufort. Tél. : (18-1) 40.94.15.02

Vds SMS + 5 jx : Moonwalker, Teddy Boy etc... px à déb. Olivier DA-ROCHA, 24, place Bobby Sands, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.59.27.77

Vds MS 2 + 2 man. + Alex Kidd 300 F + Shinobi Super Monaco 150 F pce. Vincent FIASCARO, Chemin de Château Grillet, 38138 Les Côtes d'Arcy. Tél. : 74.68.81.89

Vds jx MD : TFS/Street's of rage/Smgp 2/Eswat/Decapitator/Gynox/Too Jam & Earl + 13 autres. Franck TANT, 216, bd de Paris, 82190 Ulliers. Tél. : 21.54.47.83

Vds SMS + 3 man. + 4 jx (Moonwalker, Secret Command, Hangon, Alex Kidd) px : 220 F. Yann GAGNARD, 3, rue des Marais, 95210 St-Germain. Tél. : (18-1) 34.17.25.99

Vds lots de 6 jx (Black Belt, Hang On, Enduro Racer, D. Hawk, Rampage, Moonwalker) px : 475 F. Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (18-1) 48.42.37.47

Vds jx Sôga, Great Volley Ball 150 F Miracle Warriors 100 F le lot 200 F. José KUBIAK, 27, clos du Château, 62410 Helluch. Tél. : 21.40.34.08

Vds SMS + 8 jx : Tasmania, Operation Wolf... Cyril DAREY, Chemin de Bertin Sayebach et Caillieu, 33750 Saint-Germain du Puch. Tél. : 56.72.49.98

Vds SMS II + 5 jx (Lemmings, Sonic etc) + 2 man. px : 1 300 F. Nicolas CLUZEAU-BOURGADE, 32, chemin d'Avignon, 33650 La Breda. Tél. : 56.20.28.75

Vds MS + 9 jx + 2 man. + 1 control Stick px : 900 F ou éch. contre MD + 3 à 5 jx. Priscilla CAMPOS, 4, rue du Rouilleau, 77280 Othis. Tél. : (18-1) 64.02.64.62

Vds sur SMS 2 : Sonic 2 et Astérix (250 F). Ghosthouse + Teddy Boy (100 F) SMS 2 (250 F) + Alex Kid. Eric DELANZY, bâtiment B 7, Quartier Millon-Sud, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.67.79

Vds jx SMS Wonder Boy, in Monster Land val : 375 F px : 175 F. Fabien PHILIPPE, 13, rue Racine, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.80.33.20

Vds jx SMS à 150 F pce. (Eswat, Golden Axe). Jean-François LE MOIGNE, 75, rue des Héros Nogentais, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (18-1) 48.72.60.71

Vds SMS + man + volant + rapide fire + joys + 6 jx. Anthony OLIVERIO, 13, rue des Carrières, hameau de Verneille, 77440 Lizy-sur-Ourcq. Tél. : (18-1) 60.01.18.92

Vds SMS 2 + man. + 3 jx (Alex Kidd in Miracle World, Astérix, Sonic) : 600 F. Julien DUBOIS, 925 bis, chemin de la Corderie, 54700 Pont-a-Mousson. Tél. : 83.82.80.20

Vds jx MS : Sonic 2, Mickey M. Transbot, My Hero, Rastan, DDragon : 1 200 F le lot ou 200 F pce. Sacha RABZANSKY-FERRY, 8, rue Foch, 57229 Boulay. Tél. : 67.57.38.69

Vds SMS + 7 jx. Jean-Jacques SABELLE, 19-17, rue de Haze, 95490 Vauréal. Tél. : (18-1) 30.32.65.45

Vds Black Belt à 129 F. Alexandre BERNELIN, rue de l'Ecole, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (18-1) 19.74.13.57

Vds SMS II + 2 jx (Sonic, Alex Kidd) + 2 man. Px : 500 F. Béatrice TALINEAU, rue du Courseau, Luché, 17170 Saint-Jean-de-Liversay. Tél. : 48.01.97.87

Vds Mickey Sonic 200 F pce ou éch. Suzanne TREFFORT, 25, rue Jules Ferry, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.46.66.46

Vds jx MD James Pond 8 320 F streets of rage 290 F quacks-shot px : 290 F. Eric PERACHE, 18, rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08

Vds SMS + 2 Joy + pist. + 7 jx (Sonic) + Wonderboy 3 + Italia 90 : the 1 300 F val : 3 000 F. Stéphane RICARD, n° 3, rue Régale, 30000 Nîmes. Tél. : 68.67.79.92

Vds MS + 9 jx (Sonic Astérix etc) px : 1 500 F. Benoît MUNCH, 23, rue de la Paix, 68170 Rhodim, Alsace. Tél. : 89.44.48.21

Vds SMS + 10 jx + pist. + 2 man. (Olympics Gold Mickey...) px : 1 600 F à déb. Karim REMTOULA, 4, rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (18-1) 38.21.95.74

Vds MS + 3-4 jx (Shinobi...) + 2 man. px : 500 F. Stanislas WALBERT, 31, rue Bailly, 75009 Paris. Tél. : (18-1) 42.82.05.26

Vds SMS + 8 jx + 2 man. + pist. px : 800 F. Vincent DUAJEC, 19, rue de Paris, 78230 Le Pecq. Tél. : (18-1) 39.73.68.29

Vds SMS 2 + 5 jx + 2 man. px : 600 F ou cire GB + 3 jx. Billy WARGNIEZ, 20, rue du Val Saint Martin 77260 Leforté sous Jouarre. Tél. : (18-1) 80.22.01.85

Vds MS + 9 jx + pisto. 3 jx + Mickey SMGP, Volney val : 9 900 F px : 1 800 F. Jérôme BLANCHARD, 2, rue Gaucod, 69380 Chazay d'Azergues. Tél. : 78.43.00.48

Vds SMS + 10 jx (Sonic, Astérix Alex Kid, World Cup 90...) Val : 3 500 F px : 1 350 F. Karim BENSADIA, 18, rue de l'Europe, 96700 Roissy. Tél. : (18-1) 34.28.00.14

Vds SMS 2 + Wonder boys + World Soccer px : 350 F. Emmanuel FERNANDEZ, Bt 11, 3, cité des Francs Molins, 93200 St-Denis. Tél. : (18-1) 48.09.15.74

Vds SMS + 1 Pad + 6 jx + phaser (3 jx pour phaser) px : 650 F. Cédric VENTER, 7, rue des Ulles les Recassees, 13700 Marignone. Tél. : 42.08.01.43

Vds SMS + 2 man. + pist. + 9 jx px : 700 F. (Wonder boy Opéwolf submerg. etc) Stéphane VOLLE, 15, rue Georges Clémenceau, 94000 Châteaufort. Tél. : (18-1) 48.52.39.85

Vds SMS 2 + 5 jx px : 1 290 F. Shinobi, Submarine Attack Damien LEAL, 42, av. Dombourg, 81000 Albi. Tél. : 63.47.57.99

Vds SMS + 2 jx : super Monaco GP + Moonwalker px : 800 F ou 150 F le jeu. Mickaël GRUYELLE. Tél. : 20.88.40.35

Vds SMS 2 (the + 7 jx (Astérix, Wonder Boy...) px : 1 500 F val : 3 000 F. Jérôme MOUCHEL, 129, rue Edmond Rostand, 60320 St-Sauveur. Tél. : 44.40.51.07

Vds SMS + 2 Pad + 5 jx + 3 mégaforce px : 1 490 F ou éch. cire SMS + SPIL Pierre FRENES, 60 av. des Matignons, 50400 Granville. Tél. : 33.90.94.52

Vds SMS 2 ss gar. + 4 jx (Sonic, Sonic 2, etc...) px : 850 F. Jean SCOUARNEZ, 23, rue Maurice Ravel, 78990 Les Essarts le Roi. Tél. : (18-1) 30.41.54.29

Vds SMS 2 + 2 jx (Alex Kid Incorp. et super Tennis) the px : 300 F. Gaëlle VOLCKER, 11, village les Maritimes, 33390 Saint-Servin de Cursac. Tél. : 57.42.82.82

Vds SMS + PD jx (Bubble Bobble, Columns, Golden Axe Warrior) 1 800 F à déb. Fabrice BOSSET, 9, rue Picot, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.74.88

Vds SMS + 2 man + 3 jx (Chopfinger, After Burner, Alex Kid Hw) px : 450 F. Nicolas MASTRAS, 193, rue Orelault, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.47.70

Vds MS + pist. + 2 man. + Stick + 7 jx (Astérix, Wonder Boy II, Golden Axe, Sonic, Hong on...) Thierry BREIL, 104, rue Auguste Delaune, 94800 Villejuif. Tél. : (18-1) 46.78.93.54

Vds jx GG (Donald Mickey, Taz Mania et Columns) et jx MS (Bubble + Wonderboy II). Yannick TERPREAU, 151, rue des Violettes, 48400 Sauraut. Tél. : 41.67.40.12

Vds MS II + 2 jx (Alex Kid, Shinobi) : 350 F ou 2 jx (Donald Olympic Gold) : 350 F. David HERAULT, 23, rue Claude Debussy, 45500 Glen. Tél. : 38.67.64.70

Vds MS2 + 3 jx (Astérix, Sonic Donald Duck) px : 800 F. Jimmy OUEYRI, 145, route de Neuzouville, 98011 Charleville-Mézière. Tél. : 24.56.44.77

Vds SMS + 2 man Terminator (neuf) px : 650 F. Guillaume PERRET, Martheux, 01240 St-Paul de Vence. Tél. : 74.42.85.09

GAME BOY

Vds GB + 6 jx (Mario, Tennis, Mickey...) Px : 900 F à déb. Julien SOUCRET, 20, rue Albert Legrand, 94110 Arouet. Tél. : (18-1) 46.58.18.99

Vds GB + 4 jx (S Mario 2, F1 Race, Duck Tales, Tetris) : 650 F. TBE Nicolas GRATIAS, 1, rue des Iris, 77420 Champe-sur-Merne. Tél. : (18-1) 64.88.96.58

Vds GB + 7 jx + loupe + lumière. Val : 2 000 F. 1 150 F. François SCHRAEN, 54, route de Bergues, 59470 Wormhout. Tél. : 28.62.90.81

Vds jx GB (Mario, Chopfinger, D.Dragon 2) 310 F les 3 ou 120 F pce. Frédéric ROBBIN, 1, rue Pierre Corti, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.42.01

Vds jx GB de 100 à 150 F pce. J.-M. METZGER, 2, rue de la Plaine, 24200 Sarlat. Tél. : 63.59.48.32

Vds jx GB Batman 150 F. Simpsons 150 F. Tortue 125 F. Dr Franken 200 F. Thierry LABREUIL, Dumbler Le Cousta Bompertuis Fontenelle, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.07.65

Vds GB + 4 jx the + bte (Tetris, Mario, Fortress, Vikings) 800 F à déb. Grégory ELZINGRE, 23, rue de la Paix du Ponceau, 77240 Vert-St-Denis. Tél. : (18-1) 64.41.61.54

Vds GB + Tetris 300 F. Vds jx Nes : Top Gun 1, Bonic Commande 150 F pce. Jean-Louis HYBONIS, 1, imp. Rosenberg, 22110 Rostrenen. Tél. : 98.29.21.27

Vds GB + Tetris + Star Wars, Duck Tales, Loonestune, S. Mario Land 2 : 900 F TBE. Frédéric JESSAT, 85, rue du Petit Château, 94220 Charenton. Tél. : (18-1) 43.78.98.58

Vds GB + 2 jx (Turtle, Mario, Castle, Tennis, GP, etc.) + adapt. + Nuby Boy : 2 000 F. Marthe POINOT, 11, av. Jean Noëllet, 63170 Aubiers. Tél. : 73.26.70.79

Vds GB + 8 jx + accessoires : 1 300 F. Marc HERTZOG, 36, rue du 8 Mai 1958, 97070 Metz. Tél. : 87.78.21.21

Vds 16 jx GB. 1 000. Nabil GASHI, 66, bd Gellert, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél. : (18-1) 45.57.49.58

Vds GB + 8 jx (Tetris), Yoann ALVES, 8, impasse Barbes, 83100 Montreuil.

Vds GB + Tetris + câble + écoul. + S. Mario Land 1 + F1 Race TBE. David VAUCLAIR, 22, rue Frisch, 90000 Belfort. Tél. : 84.26.62.12

Vds GB TBE + 9 jx (F1 Race, Track Meet, etc...) + vies : 950 F. Dominique JAILLET, 34, rue de la Plage, 79012 Paris. Tél. : (18-1) 43.40.23.84

Vds Case Boy pour GB 100 F. Val. : 125 F. Michel REBOURS, Kerourin Larrodeu, 22170 Châteaufort. Tél. : 96.32.65.31

Vds 3 jx GB (World Cup, Terminator 2, Fortress of Fear) de 100 à 150 F pce. Light Boy 60 F. Mohamed TOGLA, 1, allée Henri Bergson, 77196 Noisiel-le-Luzard. Tél. : (18-1) 60.06.61.19

Vds GB + 3 jx (Spiderman, S.Neaky Snakes, SM) : 600 F. Michel DERBRIENNE, 25, square André Malraux, 95130 Francorville. Tél. : (18-1) 34.13.35.85

Vds GB + écoul. + Link + bte + 3 jx : 750 F. Michaël BARRAUL, Laroque, le lot. Mergé, n° 8, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.38

Vds GB + 2 jx Px : 400 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole France, 42120 La Coteau. Tél. : 77.68.71.71

Vds jx GB (Kung Fu, Parasol Star, P. Mission, Caesar Palace) Px : 70 à 150 F. Donatien MOLLE, Le Rosais, 85440 Talmon St-Hilaire. Tél. : 51.90.20.34

Vds Duck Tales sur GB : 250 F. Jérôme TETIL-LON, 41, rue Bolleau, 92140 Clamart. Tél. : (18-1) 46.30.37.34

Vds GB + 3 jx (Duck Tales, S.Mario, Tetris). Px : 790 F. Fabien SALATA, 128, rue du Général de Gaulle, 77410 Anne-sur-Marne. Tél. : (18-1) 60.26.78.31

Vds jx GB de 150 à 190 F mari. (Megaman, Radar Mission, Princess Bibolette, Tiny Toon) ou éch. Etienne CHATAIGNIER, 31, rue Xavier Bernard, 79000 Niort. Tél. : 49.73.21.39

Vds GB + 6 jx (Terminator 2, Mario, etc...) Val. : 2 000 F. Px : 1 000 F. Arnaud VIRGONA, 22, bd Maréchal Lyautey, 13470 Camoux-en-Provence. Tél. : 42.73.79.22

Vds GB + 2 jx (WWF, Kun Fu master) 400 F ou éch. 1 carouche S.Nin Mickey, Lemmings, Axelay. Damien MEPIE, 28, av. de Linpelfeld, 77200 Torcy. Tél. : (18-1) 60.06.16.60

Vds jx GB de 150 à 200 F (T2, DD2, WWF, Parodius) etc... Marc LARCHE, 1 A, rue de la chersberg, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.21.36

Vds GB + 9 jx. Tennis, World Cup, Metacross, Ken, King of The Zoo, TBE. 1 000 F à déb. + sc. Clément SADDURY, 33, av. Adrien Molais, 78400. Tél. : (18-1) 39.52.28.58

Vds jx GB à 145 F pce. SFC à 250 F pce. Philippe NALLIN, 1, impasse les Mellines, 91090 Lisses. Tél. : (18-1) 60.86.23.25

Vds GB + 6 jx (Mario Best of The Best, D0 Nemesis) + batterie + loupe + sacoché : 1 200 F. Yann LUCAR, Rue des Ecoles, 38830 St Pierre d'Allevard. Tél. : 78.45.14.48

Vds GB TBE + 5 jx + écoul. + câble Link + loupe + sacoché. Px : 1 500 F. Val. : 2 000 F. Olivier LEPART, 44, rue d'Ascq, 96100 Argenteuil. Tél. : (18-1) 34.10.27.81

Vds jx GB 150 F les 2. Teddy HUGUET, 82230 Gennervillers. Tél. : (18-1) 47.91.30.88

Vds GB + 2 jx : 400 ou éch. cire cartouche S.Nin (Tiny Toon, Lemmings, Axelay). Damien MERIE, 28, av. de Linpelfeld, 77200 Torcy. Tél. : (18-1) 60.06.16.60

Vds GB + écoul. + câble + Mario Land 2 + Tetris : 500 F. Nicolas MAILLARD, 2, rue du Parc Néron, 28800 Bonnamy. Tél. : 37.96.20.62

Vds jx GB de 150 à 300 F

Vds GB + 3 jx : Mario 2, Mickey, etc... px : 200 F. Sid MRABENT, 2, av. Jules Payot, 13000 Aix-en-Provence. Tél. : 42.84.39.82.

Vds GB + 3 jx + câble, lbe, px : int. Antoine ZAM, 20, place d'Ailly, 03200 Vichy. Tél. : 76.12.16.10.

Vds GB + 6 jx + Game Link + lampe, px : 600 F. Sébastien BARRAS, Ferme de Verrière, 63500 Lempdes. Tél. : 73.89.20.15.

Vds GB + 7 jx (Gargoyles Quest etc) + acc., px : 750 F. Grégory GARBA, 55, av. de la Belle Gabelle, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 44.77.09.45.

Vds GB + 7 jx, px : 950 F ou éch. ctre 2 jx : Mega man I et II... px très int. Fabrice COHEN, 8, rue de Lespignolles, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.72.81.45.

Vds GB, lbe (Castlevania 2 - Ghost Bust ers 2 + Mega man I et II...) px : 1 600 F. Régis LAVAL, 12, cité Saint-Louis, 49123 Le Fresnoy-sur-Loire. Tél. : 41.39.43.56.

Vds GB + Handy Boy + Batterie + Spr (Mario II, Pope II...) px : 1 600 F. Régis LAVAL, 12, cité Saint-Louis, 49123 Le Fresnoy-sur-Loire. Tél. : 41.39.43.56.

Vds GB + 8 jx (Grenlins 2, Blade III Steel, px : 750 F. Julien COUSIN, rue Lasser, 21220 Ternant. Tél. : 80.61.43.60 (ap. 19 h).

Vds GB : 150 F pce, vds NES + 6 jx, px : 1 000 F à déb ou jx ssp. Stéphane GILLE, 10, allée des Acacias, 84160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 42.74.30.93.

Vds jx GB, NES, S. Nes, MD. Jean-Philippe AORUO, n° 1, lotissement la Papeterie, 13380 Pont-de-l'Écluse. Tél. : 42.04.08.12 (W.E.).

Vds GB + 10 jx (Bugs, Bunny, Addams Family etc...) px : 1 500 F. Geoffrey LAPLANCHE, 22, rue Eugène Maitre, 91080 Lisses. Tél. : (16-1) 84.97.60.56.

GB + 6 jx, px : 600 F. Frédéric ZIEGLER, 17, rue René, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.

Vds GB + lebris + 5 jx, px : 1 200 F. Bruno DIAMAS, 1180 Chemin sans issue, 13750 Plan d'Orgon. Tél. : 90.73.17.89.

Vds GB lbe + loup + 12 jx, px : 1 150 F ou 100 F pce. Fabrice DUPONT, 261, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.75.98.

Vds Castlevania, Robocop, Batman, S. Mario Land 2, px : 120 F. Jean-François TASSART, route de Clères, 76890 Fontaine-la-Bourge. Tél. : 35.34.64.02.

Vds GB + 8 jx (Batman, Tetris, 72, Castlevania...), px : 900 F. Matthieu TELLELLIER, 23, rue Voltaire, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 40.99.94.32.

Vds GB Tetris + acc. + câble Lynx + 5 jx à 1 100 F. Frédéric HUGEL OBER, 14, rue de Bour-leuil, 68110 Illzach. Tél. : 89.53.78.88.

Vds jx GB (Batman, Gargoyles Quest, Grenlins 2, Mario Land...) px : 140 F pce. Matthieu DESPAUX, 21, rue du Dourjac, 28200 Brest. Tél. : 86.42.25.36.

Vds GB + 5 jx de 500 F. Cédric BERTHELOT, 16, rue Clément, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.47.13.

Loney Tunes + Mega man + light Boy : bon état, px : 400 F. Frédéric PINERO, Groupes les Carmelites, rue des Grands Carmes III D, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.68.41.

Vds GB + 3 jx + bte, px : 600 F. Grégory BRACIKOWICZ, 2, Impasse du Moutin à Vent, 60380 Bernoull-en-Gray. Tél. : 44.48.90.61 (ap. 19 h).

Vds GB + 5 jx (Star Wars + Tetris + Lemmings + JMI + SN2) + Light Master ss gar., px : 1 000 F. Michel OHAYON, 12, rue Louis Delaporta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 44.84.95.23.

Vds GB + light Boy + 5 jx (TMNT + S.Mario + Batman...), px : 800 F ou éch. Yano BARRE, 8, rue des Pothardères, 44520 La Meulverie de Briegange. Tél. : 40.55.28.05.

Vds 3 jx (Worldcup, Tetris, Addams Family), px : 100 F pce. Rémi JAVIERNAUD, ens. 49 Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.08.33.

Vds jx GB Mario Land 2, Turtles, Grenlins 2, Marc LE GUENNEC, 19 A, Amiral Courbet, 56100 Lorient. Tél. : 97.84.94.42.

Vds GB complet + Handy Boy + 4 jx D. Dragon, N. Land II..., px : 900 F. Nicolas BRUSCH, Rés. Val-Pins, bdt. H-12, III du Bosphore, 13015 Marseille. Tél. : 91.96.06.41.

PC ENGINE

Vds Nec PC GT + 3 jx (Cyber Core, Toys Shop Boys, F1 Circus). Val : 2 000 F. N° : 1 500 F. Laurent APPENZELER, Place Mac Aulifia, 46, 6800 Bastogne. Belgique. Tél. : 18.32.61.21.75.13

Vds sur SFC Jap. jx Jap. (SF2, Magical Quest, Gradus 3, S. Mario Kart, Axel et Fatal Fury) 400 F pce. Eric DELAROCHE, 52/54 av. Calligot, 93300 Pierrefitte-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.11.77

Vds NEC GT + Parodius, Final Soldier, S. Water Bomb 1 500 F ou éch. ctre Neo-Geo. Eric MACHELIN, 13, rue Jean Racine, 75180 Montigny-la-Bretonneux. Tél. : 30.64.15.37

Vds PC Engine + 7 jx + man. Px : 1 000 F TBE. Olivier COUZIL, 91, rue de la Forge, 36630 Berton. Tél. : 99.55.89.71

Vds Super Grafx + 7 jx + man. Val : 4 500 F. Px : 2 500 F. Adrien BRIVILLE, 10, rue Henri Davaux, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 60.24.78.75

Vds Nec GT TBE + 4 cart. (PC Kid 2, Dragon Spirit...) + Adapt. Px à déb. Yannick GUFFIC, 6, av. de Camberville, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.80.67.34

Vds SuperGrafx + 2 man. 10 jx : 1 000 F. Patrick LOURENCO, 5, allée Mirabeau, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 64.62.29.23

Vds SuperCorex + 5 jx : Gand Ghost, Adv. Island, Devil Crush, M. Maze : 1 600 F. Nicolas BOURREAU, La Gabelle, La Chapelle Blanche, 37280 Lignol. Tél. : 47.39.90.65

Vds PC Engine Turbo GT + 4 jx (S. Star Soldier, PC Kid, Populous, Rastan Saga...) 1 800 F. Guillaume LEPAGE, Château Montaud, 83300 Pierrefeu du Var. Tél. : 94.40.28.81

Vds sur PC Engine triple battle F1 + Tale of Monster Path. Les 2 380 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Leon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.43.24

Vds jx NEC. Liste sur demande. Vds GB + 5 jx + écouteurs. Patrice PRISO, 2, rue Bernard Pétisy, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.67.69

Vds PC Engine + 2 jx (PC Kid 2) 800 F. Julien ROSIQUEZ, 12, rue des Colombes, 77183 Crècy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.08.49.01

Vds jx Nec : Bloodia, F1, Triple Battle, TBE. 170 F. Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le-Petit-Quevilly. Tél. : 35.73.00.19

Vds CoreGrafx + 5 jx (Bomber, Man, Down, Load, Bloody Wolf) TBE. Px : 1 500 F. Frédéric MOURAUX, 79, rue des Acquevilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57

Vds cartes, CD, Sup jx sur Nec : Craiden, Sprigun, YS, Break, Information Soccer... AZOUZ, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.68.74

Vds CoreGrafx + 3 jx (Vagues, Memory Unit, DCO Prock) 650 F. Vds GB + 2 jx + loup. Vds jx Nes Patrice BLONDIEL, 379, rue de Vaugrain, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.57. Ap. 18 h 30.

Turbo GT + 1 jeu + adapt. scteur + sacoches 1 500 F. Vds jx Nec 200 F. (PC Kid 2, Parodius, etc.) Brigitte MESQUIDA, 14, rue du Pré de la Barrière, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : (16-1) 84.91.41.29

Turbo GT + adapt. + Bomber Man + Final Soldier : 1 000 F. Cyril LECUYER, 4, av. de Beaucourt, 30300 Jonquière-St-Vincent. Tél. : 68.74.45.89

Vds Nec GT TBE - 6 jx + transfo + bte de rang. 1 500 F. Vds jx SFC. Stéphane PETTINGOTTI, 28, rue Condamine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.57.12

Vds GT + adapt. 1 000 F. Vds ou éch. jx Nec et CDRom : FMT Light, Populous, Pomworld, Prince. Christophe HOEPE, 23, rue Toulouse Lautrec, 87100 Limoges. Tél. : 55.37.05.89

Vds jx Nec : Blart Bloody Wolf, Opération Wolf, Aero Blate 300 à 200 F. José DOS SANTOS, 5, rue Braque, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.98.29

Vds SuperCoreGrafx + 1941 700 F. Vds CoreGrafx + F1 Circus III et DevilCrash 600 F. Quint. Jean-Luc LEBILLI, 18, cité des Horbols, 62141 Evrin Malmeson. Tél. : 21.77.88.09

Vds Nec + 10 jx (PC Kid 2, 3, Final Tennis, Super Soldier, Jackie, etc.) ou éch. 2 jx SNK : II 500 F. Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlungen, 67500 Schweighouse-Moder. Tél. : 88.72.73.75

Vds SGX + 3 jx (SG, NG, 1941, PC Kid 2) : 1 150 F ou ctre 3 jx S.Nin. Vds MS + 11 jx : 950 F. Alexia PARADIS, 30, rue Claude Driven, 42800 Rive de Gier. Tél. : 77.75.02.69

Vds CGX + doubleur + 2 man. + 5 jx. Px : 1 200 F à déb. Laurent MORUZZI, 1, allée des Camélias, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.15.06

LYNX

Vds Lynx 2 + 3 jx. Val. : 1 626 F. Px : 1 000 F. Loïc SCHMIDT, 78, allée Chantier, 50850 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.67.08.56

Vds Lynx neuve + 2 jx (Calli, Tola) + transfo 600 F à déb ou éch. ctre GB + jx. Jérôme CARMONA, 59, rue Marceau, 45120 Châteauneuf-sur-Loire. Tél. : 38.98.04.70

Vds jx Lynx (Warbirds 175 F + 88 Teds 170 F) avec notice. Yvan FOLLET, 11, place JB Lull, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.76.43

Vds ou éch. sur Lynx : Klay 150 F et Cal-Games 100 F Ach. x. Emmanuel PIRE, 77, av. des Tilleuls, 91440 Bures. Tél. : (16-1) 68.07.10.79

Vds Lynx 2 + 1 jeu + sacoches 650 F TBE. Nicolas GASSIOT, 1, allée des Minéphars, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.43.82

Vds Lynx + 5 jx 1 300 F à déb. (Toki, Slime, World, Xybot...). Nicolas GESSLER, 4, rue de Lorraine, 67300 Schiltigheim. Tél. : 68.19.61.23

Vds Lynx 2 neuve + 5 jx neufs (gagnés à RTL) Shadow Of + Steel + Crystal 2 etc... 1 200 F. Olivier RENARD, 4, av. Joliot Curie, 92240 Meudon. Tél. : (16-1) 46.54.21.88

Vds Lynx 2 - 3 jx (Slime World, Chips Chacco...) + Cab Comlynx + alim. ss gar. Px : 400 F. Anne GUILLON, 12, av. Nelly Deganne, 33120 Arcachon. Tél. : 58.83.41.07

Vds Lynx TBE + alim. sct. + 10 cartouches (Toki, Vicking, Chlp, Rygar...) 1 290 F. Nicolas KAUCHINGER, 21, rue Mozart, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.45.14.51

Vds Lynx 2 TBE + sacoches + adapt. 400 F. Vds jx 120 F pce Shadow, Hockey... Thomas JOBELOT, 3, rue JB Tubl, 75680 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.85.46

Vds Lynx 2 + 10 jx px : 3 500 F avec batt. Pack. not. et codes. Laurent POLOSSE, Les Dauphins, 8, rue Paul Laubet, 26200 Montlamar. Tél. : 75.53.08.07

Vds Lynx + 3 jx + adapt. sct. 500 F. Vds ou éch. jx S.Nin : TMNT 4, Super Dragon, Jr MD. Duc HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.79.85. (Ap. 19 h 30).

Vds pour Lynx : Slime World 120 F et access. câble, Comlynx 25 F. Adapt. voit. : 110 F. Sébastien LE ROUX, 8, av. de la République, 95590 Prestes. Tél. : (16-1) 34.70.90.91

Vds Lynx + adapt. sct. + California Games + câble Comlynx 550 F. Nicolas LEPELLET, 22, rue de la Croix, 45410 Sougy. Tél. : 38.75.80.89

Vds jx Lynx : Warbirds 120 F : Blue Lightning 110 F. Xk Bots 120 F. Hard Driving 110 F ou 330 F le t. Guillaume COIFFE, 43, rue d'Avion, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.01.24.74

Vds Lynx 2 TBE + 9 jx + sacoches + valise + Transfo + Comlynx + adapt. voiture : 890 F. François BARBA, 18, rue Bonnier, 88290 Charbonnières. Tél. : 78.44.20.31

Vds Lynx Pack, Batman II, sacoches, Toki, Shadow of the Beast ss gar. neuve : 1 100 F. Nicolas LECOMTE, 10, av. de Verdun, 93300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.31.26.60

Vds Lynx + Batman (sacoches, Comlynx). Val : 990 F. Px : 750 F. Supervision + 3 jx : 400 F. Frédéric AMICOT, grpe Sociale Reims Mathilde, Rte de Falmes, 14300 Cœuvres. Tél. : 31.82.28.87

Vds Lynx + 3 jx. Val. : 1 530 F. Px : 900 F. Cédric FRANCIET, 1, rue Carnot, 51600 Mailly-Champagne. Tél. : 28.49.48.23

Vds jx Lynx Paperboy 125 F et Another World 400 F. Gauchier PEYRILLES, 13, rue Bulgis, 08000 Nouvion. Tél. : 93.87.81.14

Vds Lynx + 5 jx (Shadow of the Beast, Toki, Rygar) : 1 000 F. Yann PERIER, Le Bel Ormeau, bel. 1, av. Jean-Paul Coats, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.12.64

Vds Lynx + 8 jx + sacoches + adapt. sct. + alim. cigare etc... 1 400 F. Sébastien LEVEQUE, 8, rue de la Gare, 82300 Lavalet. Tél. : (16-1) 47.31.41.27

Ech. ou vds jx Lynx Gauntlet, APB et Paper Boys. Px : 120 pce. Yvonnick PRENE, 2, allée des Helvètes, 91300 Mussy. Tél. : (16-1) 80.11.98.32

Vds Lynx + sct. + valise + câble + 6 jx es. gar. : 1 300 F. Bernard TOURNIER, 45, bd René Cassin, 06200 Nice. Tél. : 93.21.14.09

DIVERS

Vds ou éch. Super Scope contre 350 F III 1 jeu. David GINSBOURGER, 1, rue Ernest Renan, 38100 Grenoble. Tél. : 76.48.82.89

Vds Zelda 3 sur S. Nintendo, px : 420 F. Steeve DAUBIGNY, 51, quai A. Giquet, 92500 Neuilly-Malmeson. Tél. : (16-1) 47.51.81.59

Vds S. NES lbe + Mario + Ad. 29, vds MD jap. + 2 jx. px : 600 F. Ach., éch., vds, px SFC, ach. jx GB. Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne, app. 18, 88300 Joigny. Tél. : 86.62.27.38

Vds sur S. Nintendo, Castlevania 4 + S. Protector, px : 600 F (ss gar.). Etienne DUROU, 11, allée des Chataigniers, 91040 Les Ulis. Tél. : (16-1) 68.07.69.51

Vds Superscope, px : 450 F. Street Fighter 2 : 400 F. Zelda 3 US : 200 F. Sylvain GALLEY, 18, av. Jean Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.88

Vds jx MD 100 à 200 F, jx GB : 100 F. Loupe Malfette + Turtles 4 sur S. Nintendo. Joffrey BORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 28.85.30.71

Vds SNIN + 2 jx SFC II GT Mario 4 : 1 700 F ou avec 3 jx (Tortues 4) + adapt. px : 1 900 F. Vds GB + 1 jeu, px : 350 F. Gérard MORNET, 54, rue Pasteur, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.46.40.55

Vds F-Zéro + S. Mario 4 (franç.) px : 350 F. Nicolas SIMON, 43, av. Ledru Rollin, 19100 Brive. Tél. : 55.86.12.48

Vds SFC + 2 jx (Street Fighter III + adapt. jx US et Fra. px : 1 600 F à déb. Fabien MAZART, 8, square des Chasseurs, 77186 Malesherb. Tél. : (16-1) 64.80.58.17

Vds S. Nin. + 2 man. + adapt. + 3 jx, px : 2 200 F. Arnaud SANCHEZ, Le Cabane à Vireo, 81840 Monesties. Tél. : 83.58.14.18

Ach., Ech., et vds jx SNIN, S. NES ou SFC (Aventures, Acton, Plateaux, Réflexion). Christophe GRAMMEY, 42, rue Voltaire, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.86.27.23

NINTENDO



SEGA

POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES vous propose :

Un marché de l'OCCASION jusqu'à 50 % de moins que le prix neuf.

Jeux Super Nintendo à partir de 149 F
Jeux Megadrive à partir de 89 F

10 % de réduction
supplémentaire
pour nos abonnés

Arrivage de nouveautés toutes les
semaines. N'hésitez pas à appeler

L'ECHANGE de vos jeux pour :



Sur toute notre vitrine d'échange

	ABONNE	Non abonné
Game Boy	30 F	45 F
Super Nintendo	70 F	100 F
Game Gear	40 F	60 F
Megadrive	60 F	90 F

Le NEUF à un super prix.

Le RACHAT de votre ancien matériel (GB, GG, SN, MD). Paiement immédiat au magasin.

PIT GAMES 40, rue des laitières - 94 300 VINCENNES

Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance

Ouvert 7 jours / 7 : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi : 14h30-19h.

Mercredi, Samedi : 10h-12h30/14h30-19h. Dimanche : 10h-12h30.

43 98 13 94

Où, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et un bon de réduction de 5 % valable sur mon premier achat (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

NOM : PRENOM : Je joue sur : Super Nintendo ☐

ADRESSE : Game Boy ☐

Code Postal : VILLE : Megadrive ☐

Game Gear ☐

APPELLE VITE LE :

36 68 05 20

ET JOUE POUR GAGNER LES CADEAUX DE TON CHOIX

Il y a des centaines de cadeaux à
gagner en permanence :



Des pin's, CD albums, vidéos K7, T shirts, ...

Mais aussi des baladeurs CD, des platines et des téléviseurs Match line.

Pour gagner, tu cumules des points en
répondant à des questions musique.

Ensuite, tu échanges tes points à tout
moment contre le cadeau de ton choix.

**Plus tu as de points,
plus tu gagnes de cadeaux.**

*Alors n'hésite pas !
décroche ton téléphone,
toutes les chances sont de ton côté.*

2,19 F TTC/MIN

Vds NS2 + pist. + 3 jx + Controls Mick : 800 F ;
vds Yema + 2 man. + 3 jx. px : 400 F. Loïc
LECLUYER, 10, rue Dorier la Tour, 52190 Vaux-
sous-Aubigny. Tél. : 25.88.20.89.

Vds ou éch. Lemmings, S. Adventure, Parodius,
Final Fight, Tortues 4 sur SFC. Jean-François
JOSHIN, 101 bis, rue du Lac, 44118 La Chevro-
nière. Tél. : 40.04.30.33.

Vds jx SFC (280 F à 350 F) et jx MD (180 F à
260 F) : Sonic 2, SF2, T4, TANT 4, Gilles THIE-
BAUT, 10, rue des Châtaigniers, 02720 Mesnil-
et-Laurent. Tél. : 23.88.41.26.

Vds SNES + Mario 4 : 800 F ou avec Street
Fighter 2, px : 1 000 F. Willy AFCHAIN, 135, rue
Danton, 92500 Reuil. Tél. : (16-1) 47.08.59.89.

Vds SNES Fr Tbe + Mario 4 + Street Fighter 2 :
1 400 F, vds Sup Ghouls n G US + AD29 : 400 F.
David LABELLE, 43, Allée des Fauvettes, 77190
Dammarie-Lès-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.43.38.

Vds jx S. Nes Axelay, Zeida 3, Wing commander III
250 à 300 F. Fabien PERRET, 10, route d'Yvetot,
78320 Lavis-saint-Mom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.

Vds 5 jx MD (Thuner 3, Cast. Ilus, etc...) + 3 jx
SKIN, px : 250 F + 2 jx NES (R. Rac, SMB), px :
120 F. Nicolas LOUBET, 23, rue Saint-Bruno,
31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.08.

Vds S. Nintendo ss gar. + man. + transf. +
péritel, px : 700 F. Bechir BEN-TAHAR, 41, rue
de Randra, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.51.90.

Vds SFC : F-Zéro, S. Soccer, S. Tennis, px :
300 F pce. Fabrice RENARD, Les Terrasses de
la Plage, rue de l'Ange Gardien, 17000 La
Rocheville. Tél. : 46.34.63.78.

Vds S. Nes + SF2, S. Smash, Rushing Beat, S.
Mand, px : 1 700 F. Sang UY LAM, 119, rue La
Fontaine, 94120 Fontenay-sous-Bois.
Tél. : (16-1) 48.73.04.05.

Vds jx S. Min. R-Type, px : 300 F; Turtle IV : 400 F,
les 2 : 650 F ou éch. ctre autres jx S. Min.
Christophe BASECO, Derienne, 29510 Langolen.
Tél. : 98.59.13.61.

Vds S. NES + Castlevania 4 + man. ss gar., px :
900 F. Denis DOIREAU, 44, rue Roland Garros,
38000 Châteaufort. Tél. : 54.34.07.97.

Vds SFC ss gar., px : 800 F. Nadège PICOTIN, 26,
rue du Pouqueyras, 33370 Artigues.
Tél. : 57.34.07.03.

Vds jx SNH : Zeida 3 : 300 F; Turtles 4, Axelay :
350 F. Rech Human GP, Super V-B 2, Eric GAU-
TIER, 18, chemin du Mendor, 69630 Chapost.
Tél. : 78.45.19.49.

Vds S. NES + man. + adapt. jap., px : 650 F. Vds
Zeida US, Parodius : 250 F pce. FREDERIC, 43,
rue Eugène BAR, 62300 Lens.
Tél. : 21.28.15.82.

Vds SNH + 4 jx + Action Replay + prise Hifi
Stéréo : vds SDX + 4 jx SNH ss gar., tbe, px à
deb. Arthur HUGOT, n° 5, place de la Comédie,
79000 Niort. Tél. : 49.24.77.64.

Vds jx SFC, px : 330 F pce. Tennis, Soccer,
Castlev 4, F-Zéro + jx US : Zeida, Fatal Fantes
V2. Tél. : (16-1) 43.76.41.21.

Vds ou éch. Sup GNG, Lagoon, Adams 1, Zeida
3 FR. Cher Sup Soccer Johan TOURBIER, 226,
rue de l'Abbé Deligny, 69184 Sainghin-en-
Weppes. Tél. : 20.58.42.14.

Vds S. NES (ss gar.) + Street Fighter 2 + 2 man.,
px : 1 300 F. David MARTIN, 17, quai de Seine,
93450 Ile-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.91.67.

Vds sur SFC un Squadron : 300 F; Castlevania 4 :
300 F; Contra Spirit : 300 F. Alain LE DONG, 3,
place Paul Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.

Vds S. NES tbe + jx + adapt. Vds MD jap, tbe pas
chère. Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne,
appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 88.82.27.39.

Vds jx SFC 250 F à 350 F (TMNT IV; Bart Simpson...)
Vincent THIBAUDAT, 11, bd des Ba-
gnolles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.33.07.

Vds Amstrad coul., man. 265 jx, leg. util. pist., bte,
px : 2 100 F. Tanguy COURTOIS, 10, rue Désiré
Léon, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.37.

Vds Ninja 4 III S. Tennis : 350 F pce sur S.
Nintendo et SPR, NES, Mikael TALES, 20, rue
Saint-Fargues, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.19.50.

Vds Street Fighter 2 + AD 29 : SFC, px : 500 F ou
éch. ctre 2 jx sur SFC. Yann ARSENE, 2, Impasse
de la Poste, 62158 L'ABRET. Tél. : 21.48.28.29.

Vds jx SFC (S. Swin-Tiny Toon; California Games
2) de 350 F à 400 F. Bruno SERMEGUET, 60, bd
de Montparnasse, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.53.65.

Vds S. Fighter 2 (USA), neuf, (ss embal.), px :
500 F à déb. Pascal BARLOV, 66 bis, av. Patton,
54800 Jarmy. Tél. : 82.33.12.51.

Vds jx S. Nintendo; St Fight II : Un Squadron, px
450 F pce. Sébastien VADOT, 5TB 82-701, III
701, 13661 Saïon-Air.

Vds jx SFC III Neo-Geo Patrick VALLINO, 1,
Impasse les Malines, 91090 Lisées. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds S. Ghouls'n Ghost : 395 F, vds SNH complet
tbe + Mario 4 + Street Fighter 2, px : 1 400 F.
David LABELLE, 43, J. Allée des Fauvettes,
77190 Dammarie-Lès-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.43.38.

Vds sur S. Nintendo : Adams, Another W., SR-
Type, II, Wing, Zeida 3, vds nbx jx NES. Marc
MAGLIANO, 80, av. Philippe Rochat, 06500
Antibes. Tél. : 93.74.48.85.

Vds P. of Persia (jap) : 320 F et Castlevania 4 à
280 F sur S. Nintendo. Philippe GARNIER, 4,
allée des Ajoncs d'Or, 22400 Landolles.
Tél. : 96.30.04.80.

Vds sur S. NES S. Ghouls'n Ghosts + II, of Persia
+ S. Mario + Best of the Best. Arnaud GROSCHE-
TER, 60, rue des Chasses, 92110 Cligny.
Tél. : (16-1) 42.70.80.37.

Vds jx SNH (Castel 4. Pilot Wing...), px : 300 F à
350 F. Vds PC Engine + 3 jx + 2 man. Jean-
Michel, 1, rue Espariat, 13100 Aix-en-Pro-
vence. Tél. : 42.27.41.77.

Vds jx SFC Turtles 4, Bart's Ninjamar US,
Rushing Beat jap, Soublader, SF2, px : 300 F à
350 F. Yannick SALUS, 46, rue de III Thiba-
dière, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.78.50.

Vds SNH tbe + 3 jx (Mario 4, St Fighter 2, II
Ghouls'n Ghosts), px : 1 750 F. Olivier RAMBEAU,
10, rue du Belvédère, 92100 Boulogne-Billan-
court. Tél. : (16-1) 46.05.32.80.

Vds 20 jx S. Nintendo (X-Men, Fatal Fury, Tiny
Toon, Another World, Axelay, etc...). Pawel SENO-
JAXEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Cor-
beil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.

éch. Castlevania 4 sur SFC ctre jeu US ou JAP.
Benoît GIRARDET, rue de la Butte, 44119
Grandchamps-des-Fontaines. Tél. : 40.77.17.11
(ap. 18 h sauf jeudi III WE).

Vds S. Nin + 2 man. + 1 jeu ss gar. + adapt.,
px : 900 F ou 800 F sans jeu. Denis DOIREAU, 44,
rue Roland Garros, 38000 Châteaufort.
Tél. : 54.35.07.97.

Vds Axelay (US), px : 350 F, F-Zéro (FR) : 250 F;
Pilot-Wings : 350 F à déb. Benoît LEFEVRE, 4,
rue Heuwa Mondrepuls, 02600 Hirson.
Tél. : 23.58.10.57.

Ach. Final Fight sur SFC et un Squadron, px :
300 F, vds sur GB nbx jx à petit px. Vds R-Type sur
SNH Mathieu CONRY, Villa les Lutins Chemin
de la Tour-du-Pay-Blanc, 13100 Aix-en-Pro-
vence. Tél. : 42.20.20.32.

Vds ou éch. : Castlevania 4; Lemmings; P. of
Persia, px : 250 F pce. EDF : 320 F. Ivan DUBES-
SY, 7, Impasse de Ster-Vras, 29920 Névez.
Tél. : 98.08.89.81.

Vds S. Nintendo + S. Mario + Contra 3 (USA) +
adapt. universel, px : 500 F. Frédéric LEROUX, 7,
allée Jean-Sébastien Bach, 44800 Saint-Her-
blain. Tél. : 40.16.29.46.

Vds S. Nintendo : II, R-Type, px : 250 F (FRA) et S.
Mario World US jamais serv., px : 300 F. Romain
VERHASSELT, Les Guarniques, 84210 St-Dizier.
Tél. : 90.86.08.85.

Vds jx SFC (Axelay...) et Rolling Thunder 2 sur MD.
Vds S. NES + 3 jx + adapt., px : 1 500 F. Fabrice
ANTONWATTEI, 182, rue des Rabats, 92160
Antony. Tél. : (16-1) 42.37.94.82.

Vds Mickey Magical Quest sur S. Nes, px : 500 F.
Régis YZOURIS, 194, av. des Chartreux, 13004
Marseille. Tél. : 91.49.73.34.

Vds jx SFC Joe II Mac, Final Fight : 250 F pce. Vds
man. coul. 1084, px : 1 000 F. Frantz PICOTIN,
26, rue du Pouqueyras, 33370 Artigues.
Tél. : 57.34.07.03.

Vds Zeida 3 FR sur S. Nintendo, px : 250 F.
Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin,
38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.83.

Vds II, Fighter 2 : SNES ou SFC, px : 350 F ou éch.
ctre WWF-Wrestle ou T. Ninja 4 ou F-Zéro. Chris-
tophe CARREAUD, 12, rue de la Victoire, 69160
Tassin-la-Demi-Lune. Tél. : 72.28.02.70.

Vds NES + 2 man. + transfo + 50 jx, px :
8 000 F. Vds II, Hamid CHOUGGAR, 16, rue
Gaston BONNIER, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85.

SWH + 2p (SM4, Zelda) px : 1 400 F. MD + 5 p (Tania, Sonic...), px : 1 700 F. Laurent MUSA, 16, rue de Verdun, 50150 Sourdeval. Tél. : 03.99.39.10 (ap. 18 h).

Vds. l'at. ach. jx SNFS SFC et GG. Antoine MAGEZ, 10 bis, rue de la Montagne, 17330 Lant. Tél. : 46.33.92.15.

Vds S. Nintendo + SF2 + Ghouls'n Ghost + 2 ach. px : 1 300 F. Grégory RAFFELLI, 37, chemin de la Plumassière, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : 76.85.17.66 (ap. 18 h).

Vds sur éch. jx SFC/SNES : 250 F + 350 F faire ch. Christophe BLANCARD, Route de Canale à Verdun, 20230 San-Nicolas. Tél. : 95.39.86.54 (ap. 18 h).

Vds S. Min (franç.) : S. R-Type, S. Soccer, S. SHAMMY, S. WWF, S. Probotector, px : 250 F. px. Gaëtan PALAS, 18, rue François Villon, 9300 Ach. Tél. : 62.63.41.23.

Vds jx SFC... SNES 200 à 300 F : vds Supergrafx + 5 jx, px : 1 200 F. Nicolas DELBARO, Rés. Camaceras, n° 119, 825 av. du Comte de Nox, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.77.58.

Vds Supergrafx NEC + 10 jx, px : 1 750 F. NEC GT + 9 jx, px : 2 000 F. S. Nintendo + SF2 + Mario 4 + S. Probotector, px : 1 750 F. ou éch. Rudi OLSOINE, 19, square Malherbe, 78990 Elan-court. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.

Vds sur S. Nintendo Magical Quest SGANOG Final Fight A Family, S. Tennis : PGAT Golf + 250 F. Olivier RUHAUT, 5, rue de Fontenay, 93400 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 45.05.95.68.

Vds S. Nintendo + adapt. universel + Cible + Ramna n° 2 + catch, px : 1 500 F. Michèle DUPOUX, 68, rue du Théâtre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.57.02.

Vds SFC : Tortues 4, px : 420 F. Xardion : 350 F. Oro City : 420 F. Contra 3 : F1 Exhaustive etc. GILLES (91), Tél. : 60.15.58.24 (Lundi et Mardi ap. 18 h).

Vds S. Nintendo + STF II l'ib. px : 1 000 F. ou + S. Mario World : 1 200 F. François GUILLET, 41, rue Albert Lacour, 76120 Le Grand Quevilly. Tél. : 35.68.23.03.

Vds 10 jx Nintendo 200 F + 250 F pce (Mega Man 1/2, World Cup, Digger, Dragonball). Fabien BOUSSOU, 10, allée de la Haute Pierre, 93180 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.12.32.

Vds 20 jx SFC + 3 NES (US). Sonic, Blastman, Spider & X Mini Amel... jx Inté Pascal REHAUT, 9, rue Julien Neulot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.00.01.02.

Vds jx SFC Ramna 1/2 II, px : 500 F. à déb. Jimmy SOMAVADY, 12, rue du Dr Esquivel, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.82.37.

Vds jx SFC Mario Kart 400 F : Bart 350 : vds NES + Zapper + 6 jx : 600 F. vds jx GB. Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35.

Vds jx SFC et S. Min. possédé : Ramna 1/2 part 2. Lemmings, Pilot Wings... Matt RAVANIER, Le Cresselles, 94150 Jonquières.

Vds Axelz, Another World (franç.) : 350 F. Road Runner (USA) : 350 F. P. et Persia : 350 F. Philippe GARMER, 4, allée des Ajoncs d'Or, 22400 Lantien. Tél. : 96.30.04.80.

Vds S. Min. + 2 man. + 2 jx (Mario IX, Exhaust Heat) : 900 F. Grégoire CAEN, 19, rue Auguste Lançon, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.68.01.29 (18 h).

Vds jx S. Min + Lopcom Power Stick (400 F. neuf), MD + 3 jx : 1 100 F. Ach. jx Neo-Geo. Nicolas MAICHAM, Route de la Verrie, 44450 St-Julien-de-Concelles. Tél. : 40.36.80.28.

Vds Mickey, Another World, Tiny Toon, S. Cup Soccer sur SFC, px : 350 F. pce. Olivier DUNAND, 32, av. de Verdun, 74100 Annemasse. Tél. : 60.37.58.38.

Vds sur SNIN : S. Ghouls'n Ghosts : 400 F. Ech. sur PC Engine Legendary Axe ou vds : 100 F. Jean-Marie CORENTIN, 22, rue des Mares Yvon, 91700 Saint-Gervais-les-Bois. Tél. : (16-1) 90.18.47.50.

Vds S. Nintendo + 2 jx (SFII, SMB4), px : 1 200 F. Sébastien BARBERAT, 15, rue Larivière Desclaux, 69150 Lyon. Tél. : 72.02.04.92.

Vds jx NES : Solstice, Soccer, Kick Off, Gradus, Batman, Air Wolf : 250 F. Ech. jx SNIN. Guillaume ROBERT, 248, rue du Fgt St Antoine, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.63.54.

Vds jx SFC Joe et Mac, WWF, Zelda 3, (franç.) : 350 F. R-Type : 300 F. GG : Kick off : 180 F. Slider : 150 F. Maxime SOURGEN, 27, rue de Choley, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.54.17.

Vds SF II sur SNIN : 400 F. et Burning Fight sur Neo-Geo, px : 500 F. Arnaud DENIS, 3, rue de Niviz, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.24.91.

Vds jx SFC et NEC CGX, SGX, CD et Super CD. Denis LAL, 6, av. Marcel Doré, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.

Vds SNES + 5 jx (ST2, TMNT...), px : 2 200 F. Eméric ROMMEL, 57, av. des Gobelins, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.07.04.

Vds S. Nintendo + 2 man., px : 600 F. + 4 jx S. Mario 4 (FR) : 150 F. F-Zéro : 290 F. S. Star Wars : 390 F. Mickael ERZER, 557, av. de la République, 59700 Marquay-en-Barrois. Tél. : 20.42.15.95.

Vds S. Nintendo + Street Fighter 2, neuf, ss gar., px : 1 000 F. Jean-Claude BINDET, 38, av. De laître de Tassigny, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.75.26 (ap. 20 h).

Vds SFC, l'ib. px : 1 100 F. + man., Game commander + Mario World. Albert JEAN-LOUIS, 24, rue du Flaurus, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.41.28.

Vds S. Min + SF2 + Zelda 3 + Mickey + Mario 4, px : 1 000 F. Philippe CAVARROC, 10, rue A. Daudet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.85.03.

Vds S. Scope et Scope px : 450 F. à 500 F. ou éch. cbe Street Fighter II. Cédric BONHOMME, 137, rue 111 Valot, 55800 Contrisson. Tél. : 28.70.51.92.

Vds ou éch. SFC + 6 jx (Street Fighter 2, Mickey...), px : 2 500 F. ou contre Neo-Geo + 1 jeu. Samy BUSHMEL, 50510 Men. Tél. : 20.72.37.37.

Vds SFC + adapt. univ. + 6 jx (TMNT, WG command, Mario Kart...), px : 3 600 F. (port compris) Fabien DERAMCOURT, 9, rue d'Alsace, 26130 St-Paul-Trois-Châteaux. Tél. : 75.04.51.24.

Vds jx SFC SNES (Mickey, S. Alcesta, Contra 3) de 250 F. à 400 F. l'ib. Cédric GALLOPIN, 50, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.85.90.

Vds S. Nintendo + 9 jx + adapt., px : 3 200 F. Frédéric GIESLER, 21, rue de la Chapelle, 57600 Ebersheim. Tél. : 88.85.74.73 (WE).

Vds S. Nintendo + adapt. univ. + S. R-Type + S. Wrestling + Final, px : 1 400 F. Louis DE MAUREL, 8/10, rue Jules César, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.20.76.

Vds Robocop 3 (S. Nintendo) : 300 F. (val. : 500 F.) l'ib. Julien VELLUTI, 24, rue Guillaume Apollinaire, 33700 Mérignac. Tél. : 56.12.02.03.

Vds S. Nintendo + 2 man. + Mario 4 + Castlevania 4, px : 1 000 F. Vincent ISKRA, 4, R. Antonin Froidure, 93110 Rosny. Tél. : (16-1) 48.55.80.27.

Vds S. Nintendo + 5 jx (Mario Kart, Another World), val. : 3 300 F. px : 2 500 F. Yann ERHAUT, 18, rue Salvador Allendé Grand Couronne, 78530 Les Essarts. Tél. : 35.67.27.73.

Vds SFC + Ramna n° 2 + Valken + Hotel One + S. Scope + adapt. Fire, px : 2 600 F. à déb. ou éch. nro. Eytan COHEN, 47 bis, bd de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.22.71.

Vds jx ■ : Tortue 4 : 450 F. Contra 3 : 400 F. Acrasser : 350 F. ou le t. 1 100 F. Stéphane TALBOT, 118, rue Marthe, 92110 Cligny. Tél. : (16-1) 47.38.73.48.

Vds jx MD (Streets of R., hits...), jx NES (World Cup, Mario 2, D. Dragon 2...) : jx SFC, px : 250 F. pce. Jean-Nicolas CORNU, 28, rue Victor Hugo, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.30.55.09.

Vds jx SFC : Contra, Joe et Mac, SM84, Rushing Beat de 200 F. à 300 F. Nicolas BEWOST, 2, rue Mauvassille, 81290 Argentan. Tél. : 33.38.81.96.

Vds Sky mission (SFC) : 380 F. et Aera 88, px : 280 F. Julien ROUX, Quartier Fongaro, 26110 Myons. Tél. : 75.28.32.15.

Vds ou éch. sur S. Nes : Rival Turf, px : 150 F. Benjamin RANIER, 27 bis, Chemin de l'Autostrade, 77400 Lagny/Marne. Tél. : (16-1) 64.02.38.58.

Vds jx SFC, px : 250 F. à 350 F. (TMNT, Bart Simpson...), Vincent THIBAUDAT, 11, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.33.07 (ap. 18 h).

Vds jx SFC : Top Racer, S. Soccer (FR), Mario 4 (FR) de 200 F. à 270 F. Ach. S. Volley Ball 2 : 350 F. Léonard DUBÉ, 8, square Georgette Auguste, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 39.99.81.78.

Vds jx SFC, SNES : ST FR2, px : 430 F. Axelz : 340 F. Turti 4 : 350 F. jx GB : Grem 2 : Spider : 100 F. pce. Sébastien SALUDEN, rue du Marché, 83510 Lorgues. Tél. : 94.73.95.21 (ap. 19 h).

Vds jx SNIN FR. Castlevania un Squadron Addams Family Maurice COMMARMOND, 48, rue de l'Ormetau, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.83.52.04.

Vds Sgrafx + Jackie Chan + S. Week + Vierge + man, px : 1 000 F. Anthony DESWERT, 63 bis, av. du Général Ledere, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.35.16.

Vds SFC + 8 p. px : 3 000 F. Régis WASYLEC, 4, Av. de la Falsanderie, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.48.28.06.

Vds Lemmings (SFC), px : 300 F. Smash TV (SNES) : 350 F. Rolling Thunder 2 (MD), px : 200 F. Fabrice ANTONMATTEI, 2, passage Benoit, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 40.91.09.81.

Vds ou éch. jx SFC : Rocketeer ctre jx SNIN ou SFC ou SNES, px : 350 F. Xavier BRILL, La Sayanne, bdt. KS, apt. 380, 13800 Istres. Tél. : 42.55.24.42.

Vds SIM City sur S. Nes : 250 F. Pierre CROUSIL-LAC, 2, rue Perroy, 78530 Boc. Tél. : (16-1) 38.56.96.92.

Vds jx SFC : Contra, Zelda 3, Adam's, Soulblader, Jerry Boy, F-Zéro, px : 250 F. à 350 F. Nicolas DELBARO, Rés. Camaceras, n° 119, 825, av. du Comte de Nox, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.77.58.

Vds jx S. Min : USA : Amel : 499 F. Addams : 299 F. FRA : Alcesta : 449 F. Another World : 549 F. Guillaume RUSSET, 2, rue Pasteur, 98300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.30.02.87.

Vds jx SFC, SNES : Rushing, Beat + Robocop 3 + adapt. SNIN, px : 699 F. éch. poss. jx l'ib. Fabrice HILLER, Bd du Général ■ Gaulle, 92110 Nanterre-Beaumont. Tél. : 21.20.20.05.

Vds sur S. Nintendo : Zelda 3, Castlevania 4 : 350 F. pce, Adams F., R-Type, Mario 4, px : 300 F. px. Serge CRUSOT, 11, Impasse des Trognons, 69290 Crapeonne. Tél. : 78.44.66.88.

Vds Street Fighter 2 (US) (neuf, emballage d'origine), Laurent MALFOY, 7, Impasse de la Garanne, 77167 Poissy. Tél. : (16-1) 64.45.05.75.

Vds jx sur GD : Tazmania : 150 F. Olympic Gold : 130 F. port. Tony PINET. Tél. : 50.48.23.29.

Vds ou éch. S. Tennis ou S. Soccer ou Mario World sur S. Nintendo, px : 300 F. Jean-Christophe PRIMOIT, 1, parc des Platanes la Porcussone, 13400 Aubagne. Tél. : 42.18.92.71.

Vds S. Ghouls'n Ghosts ou éch. ctre jx S. Nintendo : S. Nes ou SFC. Alexandre VEMOT, 96, rue de la Mare, 41100 Vendôme. Tél. : 54.80.07.98 (ap. 16 h).

CPC 6128, écran coul. + 60 jx + 2 joys + impr. + meuble, px : 1 800 F. Alexandre VEROT, 8, av. Jacquemod, 42000 St-Étienne. Tél. : 77.79.71.68.

Vds jx S. Min SF2, Rival Turf, Addams, Pilotwing, Un Squadron : px : 300 F. à 400 F. Thierry ACHARD, Quartier des Fayasses, 84560 Menerbes. Tél. : 90.72.22.76.

Vds Burning Fight et Seneoku, px : 490 F. pce, ach. Fatal Fury 2 : 800 F. et Wrestling : 900 F. Cyril DALMASSO, 1252 chem. de la Constance, 06800 Antibes. Tél. : 93.74.28.41.

Vds S. Nintendo + Street F2 : 1 200 F. l'ib. ou avec Mario 4, px : 1 000 F. vds jx 300 F. à 500 F. Eric CAU, 4, place Daniel Sorano, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 80.05.55.89.

Vds S. Nintendo + 4 jx : Mario, F-Zéro, Another World et S. Adventure, Supergrafx. Lamy ENRICO, La Falsandere Lambione, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.81.04.

Vds S. Nintendo (ss gar.) + Street Fighter 2 S. Probotector, px : 1 600 F. Philippe CABIOCH, 14, rue du Général de la Chèrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.34.67.

Vds, ach., éch. jx SFC. Vds Bart's Nightmare : 390 F. et Thunder Spirits : 290 F. Michael ISV, 50, bd de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.81.89.

Vds pour S. Nintendo : Final Fight : 350 F. ou éch. Franck BOUCHER, 241, rue de l'Argot, 29880 Plouvin. Tél. : 98.40.95.49.

Vds SNIN + 3 jx : SF2, Valken, Another World : 1 500 F. vds NEC + ■ jx, px : 1 200 F. Jean MAZARS, Cité Nouvelle 77, rue J. Duclos, 93600 Aubrey-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.89.04.55.

Vds S. Min. + Mario : 900 F. éch. Another World VS SF2 et Zelda 3 : vds Pilotwing ou M. Kart. Emmanuel BROUSSE, 25, av. ■ l'Europe, 92210 Sèvres. Tél. : (16-1) 48.29.43.18.

Vds jx SNIN à 200 F. pce : Soulblader (SFC) : Lemming (SFC), Thierry TOUVIER, 124, rue de Sausure, 74130 Bonneville. Tél. : 50.25.71.52.

Vds sur SFC : Bart's Night Mare + Turtle IV : 879 F. à déb. Jérôme FRITSCH, 07800 St-Andréol-de-Vals. Tél. : 75.37.54.10.

Vds sur SNES : Adams Family : S. Probotector, J. Bond JR. : Final Fantasy II, Lemmings : LA ROUN DANY, 20, av. Verdier, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 48.55.90.91.

Vds jx SFC + WWF + et + Zee ■ Mac, px : 350 F. vds jx GG Kick off : 150 F. et Slider : 140 F. Maxime SOURGEN, 27, rue de Choley, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.54.17.

Vds F-Zéro sur SNIN (franç.) : 339 F. + ach. Action Replay Pro à 200 F. Donatien LE SCIEILLOR, 10, rue Montanias, 69550 Lochrist. Tél. : 97.38.84.30.

Ach. ou vds jx SFC possédé EO, DB2, Area 88, cher. Star Wars, Mickey, Mario Kart... Cédric GALLOPIN, 50, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.85.90.

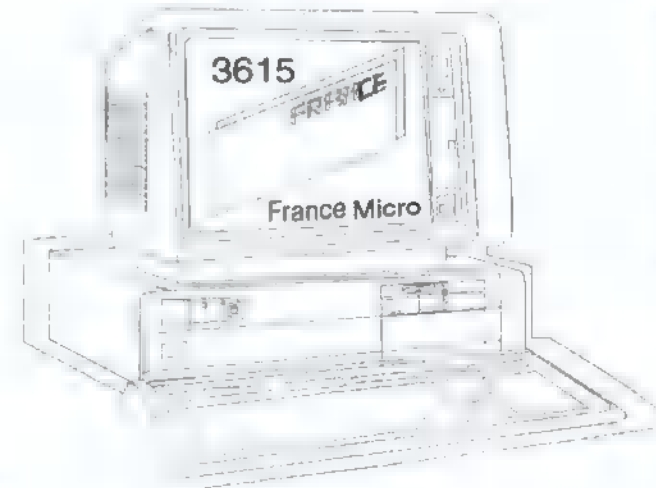
Vds jx sur S. Nintendo : Zelda 3 (US), px : 290 F. Bruno CORITON, 12, Impasse Le Scieillor, 30129 Manduel. Tél. : 86.20.44.23.

Vds Nintendo 250 F. ss gar. + embel. jx Tetriz, Volley-ball et Solomon : 150 F. pce. Noémie EHRHART, 10, rue de la Varenne, 76200 Marolles-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.77.08.23.

Vds Another World sur SFC : 370 F. neuf. Nicolas POULAT, Les Martinères, 38200 Chuzelles. Tél. : 74.57.90.42.

Vds sur S. Nintendo : Zelda 3 (US) Another World US et Magical Quest (US) : 300 F. pce, l'ib. Ludovic BINET, 11, rue Claude Bernard, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.17.27.

Plus de 7500 offres renouvelées



Plus de 7500 offres renouvelées

1er service de vente
de matériel informatique
sur Minitel entre particuliers

36 15 FRANCE MICRO

PC-ATARI-AMIGA-COMPAQ-MACINTOSH-PORTABLES
CONSOLES-PÉRIPHÉRIQUES-LOGICIELS-EMPLOIS
Vos clubs micro et consoles sur le réseau

NOUVEAU

GAGNE PLUS AU

36 68 00 64

AVEC

CONSOLES

C'EST FACILE ET CA RAPPORTE PLUS

CONSOLES + te propose à
partir du 8 septembre un
grand jeu concours pour
gagner :

**CHACQUE SEMAINE JUSQU'AU 6 OCTOBRE
UN BON D'ACHAT D'UNE VALEUR DE**

500 F

DANS LES MAGASINS



Pour gagner, c'est très simple, il suffit de répondre à
des questions sur l'univers des jeux vidéos. Chaque
bonne réponse te donne des points que tu cumules tout
au long de la semaine. Les meilleurs recevront 1 bon
d'achat d'une valeur de 500 F.

Règlement complet
écrire : **CONSOLES** - Service Promotion

ACHATS

Vds S. Nintendo + Street Fighter 2 + III. Soccer +
Top Gear, px : 1 500 F. Frédéric MOUNIER,
Cheysson Quartier de Beauchez, 38550 La
Péage de Roussillon. Tél. : 74.84.95.03.

Vds px S. Mint. à 300 F maxi (Adams F. Mario :
150 F... etc) sur vers. VSA. Alexandre DEZAUX.
Tél. : (16-1) 42.50.88.88.

Vds jx S. Nin et SNES : NHLPA Hockey Deluxe STD,
px : 450 F px à déb. Yann GUAIS, Pen Aro Rez,
35410 Nouvoitou. Tél. : 99.82.71.92 (ap. 19 h).

Vds SFC + F-Zéro, Mario 4 et Rival Turf + 2 man.
+ adapt. AD29. ■ : 1 500 F. Sébastien REY, 88
bis, Grandrue, 78580 Fumeauville. Tél. : (16-1)
30.42.68.30.

Vds S. Nintendo the + 2 man. + Street Fighter 2,
px : 1 000 F. Eric DE BARROS, 3, allée Louis
Laymarie, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1)
30.09.15.27.

Vds III. Nintendo + adapt. Vds jap + Street
Fighter II + Actraiser S'Gouls N'Ghoust + Castel-
vania IV + Pilot-Wings. ■ : 2 500 F. Sasha
MOSES, 40, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-
Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.57.22.

Vds S. Nin + S. Mario + Contra 3 (US) + adapt.
Universel, px : 500 F. Frédéric LEROUX, 7, allée
Jean-Sébastien Bach, 44800 St-Herblais.
Tél. : 40.16.29.46.

Vds sur S. Nintendo : Ad-Island : G. Fight (US), px :
250 F; Fatal-Fury (jap) : 300 F; Kick-off : 300 F.
Vincent SURET, 2, rue Pasteur, 69550 Landre-
cles. Tél. : 27.77.11.57.

Vds S. Nintendo + Mario + SF2 + 4 jx + 2 man.,
px : 3 000 F (not. et bte en tbe) Etienne LETANG,
272, Fushie, 3, rue Edith Blanchers les Bour-
sardes, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.98.65.

Vds S. Nintendo + 6 jx (Ninja 4 : Final Fight etc +
2 man. ss gar., px : 2 000 F. Chami ICHAM, 12,
rue Schubert, 75020 Paris. Tél. : (16-1)
43.70.09.60.

Vds S. Nin + Mario World, tbe, ss gar., px : 990 F.
Vds jx de 450 F à 550 F. Cédric ROULLÉ, 91,
rue Mirabeau, Résidence Edgar Degas, 35700
Rennes. Tél. : 29.63.79.35.

Vds CPC 6128 + mon. coul., px : 1 000 F. Ma-
nuel TALLIEUX, 8, place du Général de Gaulle,
93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.21.88.

Vds Alan 520 STF + écr. coul. + jx + util. +
livres + imp. Chizen 120 D, ■ : 2 500 F. Pascal
KAMMERER, 10, rue de Helmsbrunn, 69720
Hochstett. Tél. : 69.08.09.83.

Vds SFC + III. Mario Kart + Rushing Beat +
adapt. tbe, ■ : 1 500 F. David CHEVALLIER, 8,
rue des Iris Samoreau, 77210. Tél. : (16-1)
64.23.90.54.

Vds S. Nintendo, tbe, px : 900 F. II. Mario 4.
Grégory FORT, 3, av. Georges Neco, 92270
Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.85.71
(ap. 18 h).

Vds SNES + F-Zéro, px : 1 000 F. Vds Axelay :
450 F; SSGN : 400 F; vds MD + 2 jx, px : 1 000 F.
Jean-Luc ZIEGER, 2, allée de l'Oratoire, 77181
Country. Tél. : (16-1) 84.26.02.42.

Vds III. Nintendo + 2 man. + Street Fighter 2, ss
gar., px : 1 300 F. Raphaël PEREZ, 274, route de
Seysses, bât C.3, appt. 59, 31100 Toulouse.
Tél. : 81.41.75.05.

Vds jx SNIN : Axelz (US : 390 F); Another World
(FRA : 390 F); Blazing Skie (349 F); JB King
(290 F). Sylvain ROUSSET, 2, rue Pasteur,
69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.30.02.87.

Vds Mario 4, px : 300 F ou éch. ctre Super Ghouls
and Ghosts Vincent DE CHASSEY, 202, rue
Lacourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1)
48.42.50.26.

Vds S. Nintendo + S. Mario World (ss gar.) Super
EDF px à déb. Gilles FLORENTIN, 36, rue Adam,
93006 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.42.74.

Vds S. Nintendo + Street Fighter II, ■ : 1 100 F.
Laurent TETI, 12, Allée des Mésanges, 87280
Limoges. Tél. : 55.37.33.27.

Vds S. NES + 5 R-Type, ■ : 800 F. Paul MADEC,
10, rue A. Lamoin, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1)
30.32.51.87.

Vds S. R-Type + adapt. universel + III. Mario
World. Romain LARUT, Groupe Scolaire Joliot-
Curie, 38150 Salaise-sur-Sanne.
Tél. : 74.96.56.94.

Vds sur SNES : Road Runner (Bip-Bip) : 350 F; vds
jappad SF3 : Autofire ■ Ralenti : 90 F. David
GIRARD, 74, avenue Gabriel Péri, 94100 Saint-
Maur. Tél. : (16-1) 48.89.56.69.

Vds S. Nes (US) + 3 jx Final Fantasy, Mickey, P. of
Persia + 2 man., + adapt. px : 1 500 F. Omar
LAKHDAR, 98, rue du Théâtre, 75015 Paris.
Tél. : (16-1) 45.75.01.64.

Ach. Ranma 1/2 2 sur SFC 300 F et Action Replay
vds Bart's Nightmare 350 F. Noël TOLLIN, 12,
rue Peccard, 74400 Chamonix.
Tél. : 50.53.47.73.

Ach. Goal sur NES max 100 F. Frédéric MARTIN,
26, rue de l'Argonne, 57190 Florange.
Tél. : 82.52.53.11.

Ach. adapt. S. Nintendo pour jx jap. et ■ px : 790 F
maxi. Xavier FONTBONNE, hameau ■ St-Me-
mer, 38138 Les Cotes d'Arq.
Tél. : 74.58.91.68.

Ach. SFC + 1 jeu px : 1 000 F. Luc MAILLARD,
64, rue Henri Ragnault, 59000 Lille.
Tél. : 20.93.50.48.

Ach. MD à 500 F + 1 jeu vds US à 1 250 F + 4 x
ach. jx pour ■ 100 F maxi. Baptiste GRANGEON,
33, faubourg St-Georges, 84350 Courthézon,
Vaucluse. Tél. : 90.70.69.15.

Ach. jx NEC SCD SFC, ach. GT + jx ach. Néo Geo
+ jx + joy. Marc UY, 1, rue de l'Union, 93120 La
Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.

Ach. jx S. Nintendo Franc. (Final Fight, Mario Kart,
Mario World, Tortues 4)... max 390 F. Alexandre
MORLET, 2, r. de la Cles de Gally, 78590 Moly-
le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.14.72.

Ach. jx CGX carte : 150 F pce Mo Torosier,
Tennis, Jockey... et tous jx pour 3, 4 et 5 joueurs
France PERROT, La Murallette, bât. D, av.
P. Mendès-France, 83500 La Seyne-sur-Mer.
Tél. : 94.30.61.34.

Ach. sur MS Gain Ground 100 F à 150 F ■ jx MD à
200 F. Peter COSTALLAT, 330, route du Fort
95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.23.24
ap. 18 h.

Ach. Néo-Geo + 1 joy + Magician Lord ou un jeu
de même val. : 1 300 F urgent! Frédéric LIA-
MO, 38, rue des Chantiers, 78000 Versailles.
Tél. : (16-1) 30.21.30.81.

Ach. Ranma 1/2 (n° 2) jap. ■ Franc. 300 F.
Arnaud SARTELET, 14, rue de l'Hôtel de Ville,
26200 Montbéliard. Tél. : 81.91.43.75.

Ach. jx CGX carte : 150 F pce, Dungeon explorer,
Motorader 1 et 2, Bomber Man, Tennis Jockey
France PERROT, La Murallette, bât. D, av.
P. Mendès-France, 83500 La Seyne-sur-Mer.
Tél. : 94.30.61.34.

Ach. Néo-Geo + 2 man. 1 500 F max. Ach.
munition nation, Worldherdes, ■ : 750 F max
Pierre-Eric BROUILLARD, Lanfaut, 70200 Lure.
Tél. : 84.83.60.03.

Ach. S. Nintendo + 1 jeu (Zelda 3 ou Street
Fighter 2) 1 000 F maxi. Sébastien GUIRARD, 11,
impasse la Tridant, 30300 Faurques.
Tél. : 90.83.58.40.

Ach. jx NEC Muzard : PC Kid 2 (200 F max) ou
Splitterhouse (170 F max). Guillaume QUERIC-
LÀS, 3, rue Gabriel Péri, 54110 Varangeville.
Tél. : 83.48.13.28.

Ach. Néo-Geo + 2 man. + 1 jeu : 1 300 F.
Guillaume CROZET, les Iles, 69820 ■ Bois
d'Oingt. Tél. : 74.71.81.88.

Ach. jx MD : SNIN; ■ ou éch. contre jx Néo Geo
■ engine. Jean-Pierre LIPS, 73, chemin des
Colletes, 08600 Cagnes-sur-Mer.
Tél. : 93.73.29.37.

Ach. NEC + parasol Stars et/ou Dondokodon.
Guillaume DECORET, 8, rue des Figuiers, 69240
Saint-Estève. Tél. : 88.92.60.98.

Ach. jx MD Fr. Mickey and Donald 150 F Road
Rash 2 px : 200 F. David BRETON, 20, rue de la
Garde, 42800 Montbrison. Tél. : 77.96.14.09
vendredi.

Vds Merce, Shinobi sur MD pour 150 F pce ach.
Zelda 3, 250 F sur S. Nintendo. Edouard POU-
RIER, 3, rue de la Vallée, 82126 Wirmille.
Tél. : 21.90.04.25.

Ach. ■ + 1 jeu px : 200 F maxi. Aziz AMMIM,
47, bd St-Georges, 84350 Courthézon, Vaucluse.
Tél. : 90.70.78.81.

Ach. super Nintendo + Mario 4 ■ Sonic + GG
500 F. Eric DEGAZES, 59, bd de la République,
79000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.55.13.

Ach. Néo Geo + 1 jeu + 2 man. 600 F ou éch.
ctre MG + 6 jx ■ 2 man. ou vds MG + 1 jeu etc
■ : 60 F. Luc Henry ROUSSELLE, 17, chaussée
de la Muette, 75016 Paris. Tél. : (16-1)
42.88.83.72.

Ach. jx MD, Streets of Rage 210 F maxi ou éch.
contre Altered Beast. Philippe TRIAUNAT, 73, av.
Jean Jaurès, 92140 Clamart. Tél. : (16-1)
47.36.07.97.

Ach. 200 Teemusabasket max 200 il ou Euro-
pée Soccer max. 200 F. Ludovic EVANNO, 2,
rue Maréchal, 54130 St-Max.

Ach. MD 250 F sans jeu + man. ach. Kid off 250 F
30 NES. Julien THULLIER, 7, impasse des
Roses, 34740 Vendargues.
Tél. : 07.87.18.98

Ach. Mega CD + 1 jeu : 1 600 F vds (Vallès 3 — SP
2 — l'île 90' Duke) 150 à 200 F. Georges
MADON, 80, rue Remont, 78000 Versailles.
Tél. : (01-1) 30.21.81.65

Ach. Atari 7800 + jx. Emile DUTA, 3, av. de
l'Inde, rds. Harcourt, 78570 Andriey.
Tél. : (01-1) 38.74.05.15

Ach. Top Gear sur S. NES + not. il boîte the
far offre. Philippe NUNES, 26, av. Jean-
Jacques Rousseau, 94500 Champigny.
Tél. : (01-1) 48.80.78.34

Ach. S. Nintendo + Slighter 2 + 1 adapt. px à
de Gauthier CORNIC, 10, rue Erard, 75012
Paris. Tél. : (01-1) 43.43.52.94

Ach. MD Franc. + jx + 2 man. the px : 600 F.
Stéphane FLORISSON, 26, rds. St-Benoît, av.
de la Cible, 13100 Aix-en-Provence.
Tél. : 42.28.09.85

Ach. NSX 2/2 + ou Turbo R + lect. D7 double
brd. les 4 bas px ou éch. 2 jx MD. Laurent MA-
NCHON, 5, place des Lutins, 83400 Hyères.

Ach. jx Néo Géo ou éch. mutation nation, magicien
brd. les 4 bas px ou éch. 2 jx MD. Laurent MA-
NCHON, 5, place des Lutins, 83400 Hyères.
Tél. : (01-1) 48.24.19.82

Ach. S. Nintendo USA faire offre. Benjamin JAN-
SERS, 12, rue Gérard Toutain, 95170 Deuil-la-
Claye. Tél. : (01-1) 39.83.47.80

Ach. jx NES 200 F pce : Bomber Man 93, F.M.
Tennis, Power Sport, Dungeon Explorer, et joy pad.
France PERROT, la Murallette, bdt. D, av. Mon-
des-France, 83500 La Seyne-sur-Mer.
Tél. : 94.30.81.34

Ach. éch. vds jx Néo Géo éch. Fatal Fury 2 contre
World Heroes. Redolfo DE LA CRUZ, av. des
Fenêtrées, 651, 30320 Pouébo. Tél. : 66.75.47.01

Ach. S. Tetris 2 sur il. Nintendo, 200 F vds PC
Engine GT 900 F vds jx Nec. Alexis SOLIER, 30,
chemin des Amarantes, 74600 Seynod.
Tél. : 90.45.75.48 (W.E.).

Ach. Néo Géo + Art of Fighting + Wataros + 2
man px : 2 500 F vds Nes + 75 jx px : 2 000 F
Atari B + Alex Kid px : 200 F. Cyril ALLEGRE,
18, rue Louis Antoine de Bougainville, 98180
Montigny-le Bretonneux. Tél. : (01-1)
30.84.48.10

Ach. 60 F max notice complète franc. de Bulle
us l'abus sur MD. Franck OLIVIER, 4, la Beinairie,
13790 Châteauneuf-le-Rouge.
Tél. : 42.53.30.58

Ach. jx Nec. et CD Rom rech. Ramna 1/2, 3,5
Cherlock Holmes, Wonderboy 3, Murderclub. Matt
RAVANEH, 111 Creysseilles, 64150 Jonquières.

Ach. jx sur A500 env. listes + px. Marc MOLLIER,
l'Équipe, 73590 Notre Dame de Bellecombe.

Ach. ou éch. contre box jx Alesse (Musha), Kid
chameleon il Toe Jam and Earl. Antoine LAN-
NOY, 4, allée Van Bogh, 58100 Roubais.
Tél. : 20.82.98.31

Ach. vieux point il autres jx sur Néo Géo. Chris-
tophe LANOTTE, 22, rue Georges Clémenceau,
92170 Vanves. Tél. : (01-1) 46.45.15.58

Ach. PC Engine GT avec PC Kid 2. Nicolas
BOURDIER, 7, bd Lafayette, 63000 Clermont-
Ferrand. Tél. : 73.92.91.95

Ach. logs pour Alan 130, 600 800 XL cher.
accessoires + not. the Jean-Vincent SALES, 6,
impasse Normandie Niemen, 77400 Lagry.
Tél. : (01-1) 60.07.46.85

Ach. jx Mario Bros 3 pour NES. Mathieu
FOREST, 9 E, rue de Bourgogne, 88000 Auxerre.
Tél. : 88.51.12.47

Ach. jx GG (Wimbledon, Shinobi 2...). Arnaud
CREON, 22, rue des Lilas, 60290 Laigneville.
Tél. : 44.71.38.23 de 17 h 30 à 19 h 30.

Ach. Fatal Fury 2 sur Néo-Géo px : 950 F ou
Football Frenzy px : 650 F. Vincent NIUS, 17, av.
Limbourg-Stirum, 1780 Wommel-Belgique.
Tél. : 02.48.03.293

Ach. jx sur les consoles + ach. des consoles
sauf il bits Jérôme CORNOLLE, 150, rue du
Maréchal Foch, 59400 Fontaine-neuve-Dame.
Tél. : 27.83.91.17

Ach. S. Mario Kart pas trop cher (200 à 100 F).
Manuel POUPY, 8, rue du Trésor, 91120 Palai-
seau. Tél. : (01-1) 60.10.11.55

Ach. PC Engine GT seul 500 F. Philip VALLET, 18,
rue Jean Pierre Timbaud, 92130 Issy-les-Mou-
lineaux. Tél. : (01-1) 46.42.20.23

Ach. MD + 1 jeu px : 500 F. Romain TCHERT-
CHAN, 1, rue Gabriel Péri, 92250 La Garenne-
Colombes. Tél. : (01-1) 47.85.14.01 ap. 18 h.

Ach. Ramna 1/2; New 350 F; Actraiser 350 F;
Mario Paint : 390 F et Super off Road : 350 F.
Renard RICHARD, 9, rue des Tillouls, 14610
Thaon. Tél. : 31.80.30.21.

Ach. jx S. Nini, S. Mes, SFC, éch. jx Sini : Zelda 3,
Axeley, Actraiser etc. Farid LOUAL, 11, rue Al-
phonse Daudet, 13640 Roque d'Anthéron.
Tél. : 42.50.82.18.

Ach. jx neo geo : St Delicks Fatal Fury 2, Worlds
Heroes, View Point... Denis BEDKIAN, 703 Av.
Michel d'Ornano, 14300 Cabourg.
Tél. : 31.24.41.54.

Ach. neo-geo, vds jx MD : 50 F à 250 F. Edouard
PERILLON, 30, rue de Montbriand, 69180.
Tél. : 78.38.51.90 (ap. 18 h).

Ach. S. NES + 3 jx (Contra + Street Fighter et autres).
1 : 500 F. Teddy LOKSEAU, 14, rue des Pen-
silles, 41000 Blois. Tél. : 54.42.41.77.

Ach. jx NES 100 F : maxi + NES Advant, 111 :
150 F. Sébastien BIFFI, 49, rue des Vosges,
68800 Volgelsheim. Tél. : 89.72.85.35.

Ach. sur MD Jap Thunder Force 4. Yannick
SELLAYE, 14, rue Charles Conrad, 93270 Se-
vran. Tél. : (01-1) 43.85.98.42 (ap. 18 h).

Ach. jx SMS il, px : 100 F maxi. Sébastien MAI-
THIEN, Manoir de Tourgeville, 14800 Tourge-
ville. Tél. : 31.88.48.77.

Ach. sur S. Nini ou S. Nes, Mickey : 250 F. Sonic
Blastman : 250 F. Fabrice LAPONT, Beaumazat,
67800 Saint-Laurent-du-Pape.
Tél. : 75.82.21.97.

Ach. jx S. Nini (F. J. US). Ach. jx neo geo + ach.
toute console. Jérôme CORNOLLE, 150, rue du
Maréchal Foch, 59400 Fontaine-neuve-Dame.
Tél. : 27.83.91.17.

Ach. GG il de 300 F à 500 F + le jeu Crystal
Warriors Tyrant TIEZ, 13, allée de la Cavalle,
78112 Fontenay. Tél. : 38.73.91.34.

Ach. jx neo geo : 350 F ; ach. jx GB : 50 F, vds Bat
+ slim. (Pibie) : 200 F ; vds sacoché Nec GT :
100 F il. Oxy KIDOUCHIM, 11, allée Georges
Rouault, 75020 Paris. Tél. : (01-1) 43.66.63.88.

Ach. S. Nintendo + 1 man. px : 500 F, the
Fabrice LE BRAS, 5, rue Alard et Eugénie
Cortot, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (01-1)
48.76.53.11 (ap. 18 h).

Ach. jx sur SNIN. (Turdus 4, ou un jeu de Basket-
ball) de 300 F à 350 F. Mathieu CULOT, 37, rue
des Champs, 59132 Trélon. Tél. : 27.58.75.88.

Ach. bte + not. de S. Mario World, px : 50 F.
Carlos OLIVEIRA, 77, rue Vauvenargues, 75018
Paris. Tél. : (01-1) 42.28.11.82.

Ach. S. Nintendo + 2 man. + jx faire offre.
Fabien DUCROU, 6, bd de Vanves, 92320 Châteli-
on. Tél. : (01-1) 40.92.08.31.

Ach. neo geo + 2 man. + px. 1 : 1 750 F maxi
(Fatal Fury de préférence) Anthony FOMMANT,
388, rue de Rainfeld, 88130 Charmagne.
Tél. : 29.38.08.89.

Ach. jx neo geo, vds Trash Rally, vds Hole in one
sur SFC, px : 300 F. Eric BOULAN, DSFA les
Mouettes, 78170 La Celle-Saint-Cloud.
Tél. : (01-1) 30.88.22.88.

Ach. Kit + complet Tuner + V Pour CPC 464 :
200 maxi Alain MICHELE, 13, rue Jean Zay,
58490 Somain. Tél. : 27.95.23.04.

Ach. pour méga (SF Jap), px : 150 F, Undeafine,
Populous à 100 F, exile Warsong, Batman, Patrice
COUTIN, 48, Le Clos des Cerisiers, 69730 Ger-
many.

Ach. Mystical Ninja (Fr.) ou Goemon Gombare
(jap.), px : de 300 il à 350 F. Nicolas CLEMEN-
DOT, 21, allée Mare l'Oiseau, 91190 Gif-sur-
Yvette. Tél. : (01-1) 60.12.22.51.

Ach. jx MD à 150 F avec bte il not. Koçila
BELABRAS, 7, rue Salsay, 95140 Garges-lès-
Gonesse. Tél. : (01-1) 39.93.72.79.

Ach. Tic et Tac sur NES, vds 3 jx MD, px : 200 F
maxi. Sylvain MILLOUX, Bellevue, 71270
Pierre-de-Brasse. Tél. : 85.72.31.24.

Ach. Tuner TV pour Amstrad 6128, px : 600 F
maxi. Sylvain MILLOUX, Bellevue, 71270
Pierre-de-Brasse. Tél. : 85.72.31.24.

Vds jx S. Nes : Road Runner, Chuck Rock : 450 F à
déb. Benoît BRIAND, 18, rue de Cambrai,
44100 Nantes. Tél. : 40.46.30.55.

Ach. Final Fight sur S. Nintendo ou SFC, px :
200 F. Jacob HADDAD, 18, rue de Cambrai,
75019 Paris. Tél. : (01-1) 40.35.70.94.

Ach. PC Engine CD Rom + jx. Bart KOCH, 303,
av. de la Victoire, 77100 Meaux. Tél. : (01-1)
60.08.08.45.

Ach. Shinning. Force US il Star Odyssée US faire
offre. Pierre Antoine OULES, 5, rue des Places,
33310 Lormont. Tél. : 56.40.90.44.

Ach. Spiderman sur GB, px : 150 F maxi. Vincent
GUYOT, 38142 Micoën. Tél. : 76.80.15.83
(ap. 18 h).

Ach. Castlevania 1 et 2 Bionic Commando sur
NES, px : 150 F pce. Mathieu PINEL, 111 Breton-
nière, 44170 La Grignonnière. Tél. : 40.51.37.87
(ap. 18 h).

Ach. Tazmania à bon prix. Benoît BERTEAU, rue
du Pont Neuf, Cideux 84, 84230 Aussevielle.
Tél. : 58.68.69.36.

Ach. pour NES prise péritel, the. Olivier ROU-
SIGNOL, 13, rue Ste-Catherine, 48100 Marve-
jois. Tél. : 66.32.29.22.

Ach. sur SMS Casino Games. Michael MURE,
1152, route de Levans, 08990 Tournet-Le-
vens. Tél. : 93.81.04.31.

Ach. 3 jx S. Nintendo ou SFC avec adapt. 111 :
750 F les 3. Michel CONTASSOT, 11, rue JB
Bemard, 93310 Le Pré-Saint-Gervais.
Tél. : (01-1) 48.43.75.82 (de 18 h à 19 h 30).

ÉCHANGES

Ach. jx SNES, 5 il. Greg DEVAUX, 109, rue de
Verdun 90000 Amiens. Tél. : 22.92.71.58
(Ap. 18 h)

Ach. Lynx 2 + 3 jx ctre MD + 1 jx + 2 man.
Samuel PETAT, 7, cité Solazur, n° 80, 65000
Tarbes. Tél. : 62.93.22.11.

Ach. PC 6128 coul. + joys + CPM + 9 jx + Rep.
tél. + trait + cop + dsq ctre S-NES. Sébastien
BOLLE, 8/2, rue Paul Claudel, 69100 Roubais.
Tél. : 20.73.75.87.

Ach. SFC + jx ctre Néo-Géo avec ou sans jeu ou
ctre Robo Army, Sengoku, Soccer... David HECQ,
517, rue il Fontaine, 62110 Herlin-Beaumont.
Tél. : 21.75.53.89.

Ach. jx Néo-Géo il vds. Guillaume DEFURCHON,
10, bd Pablo Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (01-1)
48.96.57.26.

Ach. jx S-NES cher. P. de P-Erya, best of the Best,
Souffler, Jimmy Connors (Us il Vi). Alexandre
FAVAND, 16, il Wilson, 20260 Cahvi.
Tél. : 95.65.08.84.

Ach. jx Néo-Géo Fatal Fury 2 ctre Art of Fighting.
Vds toutes consoles. Arnaud DEPLAND, 41, les
Hautes de la Clape, 11110 Armissan.
Tél. : 68.45.38.77.

Ach. sur SMS Phaser, jx : Soga (Hess, Wonderboy
2, Mickey, World Soccer, Sonic, Donald, Tennis,
Grigory DURAND, bd Jean-Lafaire, 03300
Cusset. Tél. : 70.68.03.44.

Ach. vds ou éch. jx SNES, GG + vds NES + 8 jx +
NES + Nes Adv px à déb. Antoine MAITRE, 12,
rue du Chemin Creux, 91340 Orléville.
Tél. : (01-1) 60.83.87.82.

Ach. ou vds Meg. + 3 pad + 2 il + adapt. ctre
Néo-Géo + 2 jx ou 3 000 F. William ALTIDE, 38
bis, rue Clémenceau, 98340 Bourghelles.
Tél. : 20.84.60.49.

Ach. ou vds jx SFC ou Nec éch. GT + il +
trans + 6 ou 7 jx SFC (JAP). Flavien CARRIERE,
Les Essellions, 28110 Nyons.

Ach. NEC COROM + jx ctre S. Nintendo-VDS éch.
ou ach. jx SNES-NEC-Néo-Géo. Oxy KIDOUCHIM,
11, allée Georges Rouault, 75020 Paris.
Tél. : (01-1) 43.66.63.89 (Ap. 18 h 30 à 20 h)

Ach. vds jx MD 100 à 300 F ou 4 il ctre il + 1
jeu Georges NIADASI, 66, rue Remont 78000
Versailles. Tél. : (01-1) 30.21.81.66.

Ach. GBB + Betchre MD + 3 jx + 2 man. ou vds le
tout. Nicolas MALDES, 4, rue de la Tet, 68370
Pezille il Rhodère. Tél. : 68.92.72.86.

Ach. NES + 2 man. + Zapper + 4 jx (Mario Duck
hunt Ducktales, Day Sop (thunder) ctre GG + 6 jx
(Sena, Sonic...) Ludovic SALAN, Labaine, 26,
rue Richellau, 17610 Chaniers.
Tél. : 46.91.16.64.

Ach. sur MD Allen Storm + A. Beest ctre 1 jeu
SNES ma 2 jx Lynx ou vds 300 F les 2. Anthony
GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint
Pierre d'Ornon. Tél. : 48.47.33.58.

Ach. MD Franc. + 1 jeu + 2 man. ctre SFC + 1
jeu. Xavier SOLEIS, 7, rue du 8 mai, 83120
Caurp'ira. Tél. : 73.93.09.81.

Ach. sur il. Nintendo S. Tennis il. Castlevania 4
cher. Street Fighter 2. Fabien GIL, 12, rue de la
Salaque, 66370 Pézille de il Rhodère.
Tél. : 68.92.04.07.

NOW DIRECTLY FROM ORIGIN

EXPORT FROM FAR EAST AND USA ALL KINDS

OF CONSOLES VIDEO GAMES AND ACCESSORIES

GOODS DELIVERED IN 72 HOURS

FOR WHOLE SALES OR RETAILER

VISA INTERNATIONAL LTD
1003.10 FL. Hang Chong Building.
5 Queen's Road Central. HONG KONG
Tel : 19 852 395 17 27
Tel / Fax : 19 852 395 17 97

VISA INTERNATIONAL INC.
7928 W. Norton Avenue, 12
WEST HOLLYWOOD
CA 90046 - U.S.A.
Tel / Fax : 19 12 13 654 95 25

Éch. jx MD Franc. (Sonic, Alex Kidd, Quackshot) ctre Street of Rage 1 et 2, Roadrash. Gérard SCHMITT, 13, rue du Vin, 67310 Bargiblen. Tél.: 68.38.52.56.

Éch. NEC Coregra fx + CD rom. + ctre NEC Duo + 3 SCD. Luper ROUCH, 51, la Rialla, 63300 Draguignan. Tél.: 84.68.12.31 (Ap. 19 h)

Éch. ou vds NES + 8 jx 1 500 F à déb. ou éch. ctre GB ou MD. Olivier DUPONT, 5 bis, Chemin des Trucs, 06950 Le Rouret. Tél.: 93.77.30.96.

Éch. GB + 4 jx : Mario Tennis THHT Duck Tales ctre GG + Sonic. Abdelmalek EL MOUXTAFI, Ispahais, RN 193, 20060 Furiani Bastia, Corse. Tél.: 95.33.07.65.

Éch. MD + 5 jx + 2 man. ctre SNIN + 4 jx. Grégory BAERT, 100, allée Chantecœur, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél.: 20.91.86.47.

Éch. Sonic 2 sur GB ctre Tazmania ou Chuck Rock. Aurélie BOUTIN, Chemin du Cas, 63350 La Plan du Castellet Ver. Tél.: 94.98.69.05.

Éch. GG + Master Gear + Transfo + 14 jx (Sonic, Donald, Mickey...) ctre MD + 2 man. + jx. Nicolas GIBAND, 9, rue d'Aras, 82223 Roclin-sour. Tél.: 21.50.27.07.

Éch. sur MD jx Cup Italia ctre European Club Soccer. Sébastien POTIER, 25, av. Aristide Briand, 93320 Les Pavillons sous Bois. Tél.: (16-1) 48.48.05.39.

Éch. 000 + 4 jx + adapt. + (MS) Adapt. + secteur (Shinobi, Fantasia Zons Golden Axe Wonder ctre MD + 1 jeu + 1 man. (Thun Dorforce III Quatre de Rage). Sébastien BARBE, 1, av. de France, 95740 Frépillon. Tél.: (16-1) 30.95.13.95.

Éch. Frère Jaro propositions vds nbr jx master de 100 à 200 F. Grégory CLEMENT, 58, rue Valentin Smith, 01800 Trevois. Tél.: 74.00.36.54 (Ap. 17 h)

Éch. Championn of Europe ctre Altered Beast III the Ninja ctre World Games. Julien POULOT, lot les Cerialiers, 2, impasse des Nouettes, 84000 Avignon. Tél.: 90.82.79.18.

Éch. + de 500 bandes dessinées (Strange...) ctre Néo-Géo. David LEBAIL, 1, place Mandes France, 60150 Thourie. Tél.: 44.76.19.84.

Éch. NES + 2 man. + 5 jx ctre SFC + 2 man. + Street Fighter 2. Cédric GIRARD, 1, bd Lucière, 85160 Saint-Jean-de-Monts. Tél.: 51.58.13.51.

Éch. sur S. Nintendo S. Castlevania 4. Jean-Paul Kozłowska, 10 bis, rue Victor Hugo, 59171 Hornaing. Tél.: 27.24.19.29.

Éch. MD + 1 man. Pro 2 + 5 jx + GB + Light Bowlers... ctre A500 + jx. Michaël PIRES. Tél.: (16-1) 39.57.66.74.

Éch. sur S. Nintendo S-Type S. Probotector. SM World. Christophe GLEZAL, Gendarmerie Nle rte de Nice, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42.26.43.28.

Éch. : super Nin + 5 jx + adapt. universel ctre Néo-Géo + 2 man. + World Merces + 1 autre jeu. Jérôme SZOPA, 39, rue Honoré de Balzac, 82110 Henin Beaumont. Tél.: 21.20.14.02.

Éch. jx de S. Nin. super Probotector ctre F. Zéro ou S. Mario Kart. Olivier CHERUBIN, 13, rue Paul Cezanne, 06950 Valbonne. Tél.: 92.96.07.22.

Éch. sur MD : Wonder boy V. World of Illusion, Quackshot. Sonic, Street of Rage... Aurélie GATEAU, 4, chemin du Pointier, 27630 Écos. Tél.: 32.52.03.69.

Éch. sur S. Nintendo Franc. S. Rhye ctre S. Aleste ou ctre II ou Thunder Spirit. Mathieu TASSER, 21, rue de l'Yser, 22200 Guingamp. Tél.: 98.43.83.66.

Éch. GG + Golums + cut Kun + Sonic + 1 ctre MD + 1 jeu. Pascal HUMMEL, 10, rue du Marché, 57180 Tervilly. Tél.: 02.66.55.58.

Éch. World of Illusion ctre Thunderforce 4 (JAP). David MUSIAL, 10, rue de Beauvais, 82710 Courrières. Tél.: 21.76.83.69.

Éch. jx SNES SFC vds Atari 520 STE + 130 jx etc... ou ctre Néo-Géo + 1 jeu. Gil PLUQUET, 9 bis, rue Fabert, 59100 Roubaix. Tél.: 20.73.01.78.

Éch. ou vds jx Néo-Géo cher. contacts sur Néo-Géo. Thierry DI-CICCO, 111, Chateau, 26800 Beauvaillon Village. Tél.: 76.57.37.83 (P.R.)

Éch. MD + 5 jx ctre Néo-Géo + 1 jeu ou vds px : 1 500 F. Christophe STANISLAW, 19, rue Frédéric Chopin, 56260 La Machine. Tél.: 98.50.93.09.

Éch. Kid-Chaméléon ctre Mickey. Jean-Baptiste ABOUT, 17, rue de Graffigny, 54900 Lunéville. Tél.: 83.73.53.98.

Éch. jx SNES + Axelay Ua ctre Amazing Tennis Plofwing ou SMB4 ctre Zelda 3. Nicolas BOURROT, 27, rue Parmentier, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél.: (16-1) 69.05.07.32.

Éch. MD bon état + 2 jx + adapt. JAP ctre GG bon état + 3 jx (Sonic 1,2 et Tazmania) + Accs. Pascal ARDOUIN, 8, rue de Lormont Village, 33310 Lormont. Tél.: 50.31.58.80.

Éch. Grémios 2 ctre DR Mario ou Shadow-Gate (Franc.) ou vds 250 F (port compris). Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél.: (16-1) 39.95.31.08.

Éch. jx MDF ctre jx SN ou vds px : 250 à 350 F vds CPC 464/6128 + 95 jx à 500 F. Franck DUCROUD, 2, square Victor School Cher, 92220 Bagneux. Tél.: (16-1) 46.64.84.13.

Éch. CPC 464 + mon. coul. + lect. D3 1 + 150 jx (Cas + Disk) the ou SMS + 10 jx + Plat + man. ctre MD + jx. Robert DELGIA, les Jardins Fleuris 61 B, 20090 Ajaccio. Tél.: 95.22.51.82.

Éch. jx S. Nin. poss. SF2 + Krusty's F.H. ctre Games 2. Mickey, Sonic. BM. Mahil GRAND-CHAMP, Samzaac Mayac, 24420 Sarvignac Les Eglises. Tél.: 53.05.07.89 (Ap. 18 h à 19 h)

Éch. Lynx + 4 jx + adapt. Secteur et auto ctre MD franc. + 1 jeu (Sonic). Christophe FARNEAULT, 2, rue de la Solidarité, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.40.77.31.

Éch. ou vds S. Nintendo + 5 jx ou éch. ctre Néo-Géo / 1 jeu + 1 man. p. SN ST Fighter etc. Patrice RAMON BALDIE, 89, av. de Perpignan, 66410 Villelongue de la Salagne. Tél.: 66.73.96.20.

Éch. NES + 2 jx (Digger, Turtles) the ctre NEC: GB GG Lynx ou GT. Garry LECLERC, 3, la Scierie, 50180 Habbecroon. Tél.: 33.56.05.02.

Éch. Core + 1 jeu ctre 3 jx NEC éch. parolot 2 & SCl rech. Magical, parolot, Galaga. Sylvain GREBOIRE, 4, place Saint-Léonard, 14000 Honfleur. Tél.: 31.89.30.22.

Éch. ou vds jx MD. Prédator 2, Tazmania, ctre 2 jx MD ou Cam, Eco Dolph, Torques 4, Uni. Soldier... Benoit J.M. 14, av. A. Sarcelin, 42290 Sorbiers. Tél.: 77.53.40.17.

Éch. ou vds Nintendo Scope px : 350 F ou éch. ctre Pilot Wings ou ach. 250 F version Franc. Willy MATHIAS, 11, route du Roi, 78790, Croissy sur Seine. Tél.: (16-1) 39.78.17.59.

Éch. char. PC Engine + PC Kid 1 sur MD Maginel Boy cher. sur SFC Ranna 1/2 2. Tristan HENNETON, 14, rue du Grand Pré, 60000 Beauvais. Tél.: 44.48.39.95.

Éch. jx S. Nintendo S. Tennis ctre F-Zero ou Zelda 3. Sébastien LE MINH VREM, Sous-Préfecture d'Orléans st Marie, 14, rue Alfred de Vigny, 64400. Tél.: 59.88.59.90.

Éch. jx SFC Magical Quest Turtles 4 ctre Star Warsing Toons ou autres. Thierry ROUSSEL, 8, rue des Honneurs, La Croix, 60810 St-Ouen. Tél.: 44.41.21.15.

Éch. NES + 7 jx ctre S. Nintendo + Street Fighter 2 ou vds. Thierry RENAUD, 53, rue Château Gaillard, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.85.84.33.

Éch. S. Nintendo + Street Fighter 2 ctre MD + Sonic + et II + Pro 2. Thierry SANTARUZ, 3, rue Vincent Alligre, 85100 Toulon. Tél.: 94.92.15.74.

Éch. ou vds Pilotwings sur S. Nintendo ctre Zelda ou Another ou Soul Blazer. Virginie DESAGE, 24, rue Turgot, 67820 Condé sur Vienne. Tél.: 65.30.17.78.

Éch. ou cher. contact pour éch. jx Néo-Géo sur Bordeaux. Sébastien GIMOUILLAC, 3, rue Lavoisier, 33150 Cenon. Tél.: 56.32.18.98.

Éch. ou vds jx SFC. SNES : Turtles 4, WWF, Adventure Isl, Fatal Fury, Superscope. Guillaume SERVOT, 44, rue Jules Ferry, 94170 Le Perreux. Tél.: (16-1) 48.72.69.73.

Éch. Zelda 3 sur SMH ctre Satelite, Mario Kart, Soulblazer, S-Ghouls Ghosts etc... Sacha VOLVOVIC, 3, rue Fouquet, 92110 Clamart. Tél.: (16-1) 47.31.80.25.

Éch. jx GG : KD F. Foreman et Defenders of Oasis, ctre autres jx GG. Yoni SCHWITZ, 13, rue Beraud, 42000 Saint-Étienne. Tél.: 77.57.66.31.

Éch. Atari 520 STF + jx etc ctre MD JAP ou SFC. Vincent BARBERA, 6, allée des Potiers, 14000 Caen. Tél.: 31.47.63.39.

Éch. SNIN + 5 jx (SF2, Another Wy + adapt. uni ctre Néo-Géo - III III fight. Christian NEUMAYER, 1259, av. Aristide Briand, 83200 Toulon. Tél.: 94.24.20.28.

Éch. jx sur Néo-Géo poss. 7 jx (Ninja C., Burning F...). Guillaume CROZET, les Hs, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél.: 74.71.61.88.

Éch. ou vds sur S. Nintendo F-Zéro, Dorian COLLINS, 18, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 43.48.68.78.

Éch. CPC 6128 ctre jx sup. Nintendo (US, Franc., JAP) 3 ou 4 jx ou 1 250 F cadeaux. Gérard LEVESQUE, 7, av. Gaston Boissier, 76220 Viroflay. Tél.: (16-1) 30.24.12.10.

Éch. Sonic 2 SMD ctre World of Illusion vds jx GG : Mickey px : 150 F et jx MS : Vonder Boy III et Bubble : 200 F. Yannick TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur. Tél.: 41.67.40.12.

Éch. Néo-Géo Fatal Fury ctre mutation nation. Cédric GRAU, 229, rue Janvier Passero, rés. Eden Flor, 81 A1, 08210 Mandelieu. Tél.: 93.93.27.72.

Éch. ou vds Street Fighter SNES + livres sans tit ctre Axelay ou Golderman. Lucky MARTIN, 13, rue Jean Calender, 91700 St Geneviève des Bois. Tél.: 68.32.78.83.

Éch. NES + 10 jx ctre Néo-Géo + 1 jeu ou NEC + 3 jx. Julien SIEGLE, 8, place de Haguenau, 67000 Strasbourg. Tél.: 68.32.78.83.

Éch. ou vds MD Streets of rage, Battle Squadron, Cyberball ctre Roadrash, Merces, Lamokey. Jean-Luc MAY, 15, av. de la République, 62219 Longuenesse. Tél.: 21.38.15.02.

Éch. MD + 8 jx 2 man. + Pro 2 ctre S. Nintendo + III jx. Jonny GUNAS, 3, square L'ebber Meier, 92360 Meudon la Forêt. Tél.: (16-1) 45.37.16.73.

Éch. jx Néo-Géo (F.F...) vds 6128 + mon. coul. + 200 jx éch. GG + 16 jx ctre GT ou jx Néo-Géo. Camille DELAMARRE, 192, av. Pierre Brossette, 92440 Malakoff. Tél.: (16-1) 46.56.70.08.

Éch. contra 3, Pilotwings sur Super RES vds jx MD éch. 2 jx MD ctre 1 jeu MD. Laurent ASSIER, La Résidence A4, n° 120, rue de Vulmire, 73700 Bourg St-Maurice. Tél.: 79.07.70.40.

Éch. & vds jx MD & MCD vds Atari ST + mont. coul. 1040. Frédéric TOURNIER, 259, rue St-Martin, 75003 Paris. Tél.: (16-1) 42.77.02.70.

Éch. MD + 9 jx + 2 man. ctre Néo-Géo + jx. Laurent FACHE, 439, rue du Grand Hom, 59670 Bouvignies. Tél.: 27.91.21.76.

Éch. jx sur SFC/SNES poss. Axelay, Supersale, Parodius, Maji Calquest etc... Maxime PAGE, 13, rue du Général Lacharrière, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 43.39.36.25 (Ap. 18 h)

Éch. European Soccer sur MD ctre F22 Interceptor, Lemman GS, etc... Johann DERETZ, 16, rue Maurice Cornette, 68380 Bargaues. Tél.: 29.68.16.66 (Ap. 17 h).

Éch. jx sur SFC ou S. NES rech. Final Fight Guy ou Sonic Blastman. Christophe BERNARDO, 6, Camille Flammarion, 13001 Marseille. Tél.: 91.62.79.06 (H.A.)

Éch. 2 III MS + 1 jeu MD ctre 2 jx MD (TAZ et C. Rocky) ou 1 GB + 1 ou 2 jx. Gayford LONGUEY, 423, rue de Neuville, 62960 Mersaqual Equeuicourt. Tél.: 21.61.33.26.

Éch. MD + 2 man. + 4 jx ctre SFC + 2 man. + 2 jx ST, Fight CR2 + SP probotector ou Néo-Géo. Pierre BARRUET, 73, rue St-Martin, 02400 Chateau-Thierry. Tél.: 23.68.00.78.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur ☐ bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 23

RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS

ajouter 16.1 pour Paris M.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blomière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Olivier Hautefeuille (2143)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Bernard Gortais assisté d'Isabelle Lacombe

Photographe
Eric Ramarson (2211)

Secrétariat
Juliette van Paaschen et Yvonne Apanhuel (2196)

Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin, correspondant permanent au Japon, et Sami Soubigui, Richard Hornsby, Elisabeth Esteve, Jacques Harbonn, Laurent Defrance, Jean-Loup Jovanovic, Loïc Berthelot, Marc Menier, David Téné, Le Magical Wonder Band, Maxime Roure, Marc Lacombe, Jean-Loup Bouteau, Philippe Tilkete dit Fil, Axel, Banana San, Wiekien, Max, Sam, Spy, Switch, Tchi, Chucky, Jimmy H., Kaneda Kun, Doguy, Homer, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Juliette (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité
Nathalie Tessier (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistants de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse, Alain Stefanescu, directeur général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Frédérique Gasbarian (2161)

Directeur Administratif et Financier

Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication

Marc Rigouin (2375), Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : EM-Images SA
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :

Francis Morel

Directeur délégué :

Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute propriété. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 145 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel

Dépôt légal : 3^e trimestre 1993

Photocomposition, montage : Miamac, Europresse.

Photogravure : Genesis. Couverture : E.P.S.

Imprimeries : Fecomm 77000 - Imaye 53000

Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

MORTAL KOMBAT IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. © 1992 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION.

ACCLAIM IS A REGISTERED OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Éch. ou vds A500 + 3 joy + souris + mon. + extension + housse + bte + jx px : 2 900 F à déb. ou ctre NG + jx. Alexandre TITIN-SNAIDER, 8, place Albert Londres, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.10.87.

Éch. Snin + 2 man. + adapt. + 4 jx Mario 4 + S. Tennis + Castlevania 4 + Exhausseat ctre Néo-Géo + jx. Jean-Claude APPADO, 18, rue de Cambrai, 75019 Paris.

Éch. MD Franc. Compatible JAP + 2 man. + 5 jx TF4, Boullis VS..., ctre Amiga ou Snin + man. + jx. Remy LAURENCON, St-Cirq, 82300. Tél. : 63.93.10.58.

Éch. jx Néo-Géo, MD, SFC, NEC, NES, GB, GG, MS. Cher. contact Reg. 13. Stéphane INLES, 29, cloie la Cadrière, av. Jacques Prévert, 13730 Saint-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Éch. jx ou vds sur SFC Ramman 1/2 ctre Hone Malone 1 ou 2 px : 500 F. Yann LE NOHAK, 12, place des Halles, 78010 Orgvres. Tél. : (16-1) 34.87.38.56.

Éch. MD + 4 jx (Sonic, Gynop, Galahad...) val. : 2 400 F ctre Snin ou Néo-Géo + jx. Nicolas PLESSE, Les Landelles Bréhand, 22510 Montcombout. Tél. : 96.73.58.58.

Éch. ou vds S. Nintendo + SF2 + another world + super Protector + adapt. + S. Mario Kart ctre NEC Duo. Alain SYLVERT, 44, chemin du Moulin Carré, 49130 Saint-Gemmes-sur-Loire.

Éch. CPC 6128 + joya + 100 jx ctre GG + 2 jx (min.) ou vds : 2 000 F. Sébastien GARNIER, 21190 Corpeux. Tél. : 80.21.36.96.

Éch. Magic Lord et Fatal Fury ctre Ninja Comb. et Mut. Nation ou faire Proposition. Yann PREVOST, 4, allée du Parc, 95270 Bellefontaine. Tél. : (16-1) 34.08.92.70.

Éch. sur MD : Golden Axe 2 ctre Quack Shot. Nicolas DORVAL, la Planche Médias, 17600. Tél. : 46.05.93.29.

Éch. sur MD Toe Jam and Earl ctre autres ou vds px : 300 F. Amaury PANTIN, 14, rue Champ-Lagarde, 78000 Versailles.

Éch. + GT + 6 jx ctre Néo-Géo + 2 man. + 1 jeu ou 2 jx. Jean-Charles ROCHE, 22, rue d'Italie, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.34.02 (Ap. 19 h 30)

Éch. jx sur SFC et S. NEC : poss. Rushing Beat, Turle 4, SS. Aleste, Zelda 3... Christophe MARINOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.78.

Éch. S. Nintendo + AD 29 + 6 jx : SF II + Mickey + Zelda etc... ctre Néo-Géo + 2 jx. Benjamin JACQUOT, 7, rue de l'Étang, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.06.93.

Éch. ou vds sur S. Nintendo another world street fighter 2 Zelda 3 ou super Mario world. Stéphane GUINOT, 11, rue Komites, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.92.01.

Éch. SNES Franc. + jx another world contra 3 SF 2 + AD 29 ctre Néo-Géo + 1 jeu min. Jeanne REHAULT, La Verrerie, 81160 Tournoux. Tél. : 33.25.71.76.

Éch. ou vds jx MD Franc. px : 200 F. David RESMOND, 13, cité Yves le Bourgeois, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79.

Éch. PC Engine GT + 4 jx ctre SFC + 1 jx ou sans ou CT Néo-Géo. Simon BREUVART, 1147, rue du Nalage, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52.

Éch. MD + 4 jx ctre jx S. Nintendo éch. jx GG. Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.

Éch. GG + 10 jx + transfo + adapt MS the ctre MCD + allm. + 2 jx the. Fabrice DEPARIS, 84, rue Pierre Brossolette, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.89.69.

Éch. SMS + 7 jx + MD + 7 jx + 1 000 F ctre Néo-Géo + 4,5 ou 6 jx (si poss. avec Last Resort) ou vds. Arnaud DURAND. Tél. : 66.54.29.44.

Éch. jx S. Nintendo Franc. JP US cher. F1 Exhaust Heat vds S. Nintendo + jx. Yannick FERNANDES, 32230, Cazaux-Villecomtal. Tél. : 62.64.82.51.

Éch. MD 2 jx ctre Snin + Street Fighter 2. David CHAMPEAU, La Saurie Ouest, 87120 Eymouthiers, Haute Vienne. Tél. : 84.29.56.85.

Éch. MD + 4 jx + man. ctre Néo-Géo ou S-NES + 2 jx. Serge GONCALVES, 8, allée Martin Luther King, 21110 Gentils. Tél. : 80.31.26.94 (Ap. 19 h)

Éch. sur MD E-Sweet ctre Raiden-Trad ou Verityx. Fabrice LAMOTTE, H31, rue François Scoupepin, 77570 Chateaulandon. Tél. : (16-1) 64.29.45.89.

Éch. GT + 3 jx ctre GG + jx faire offre. Thomas, 92. Tél. : (16-1) 46.24.31.24.

Éch. jx SNES (Poss. Axel, Another World etc.). Rech. Push Over, Star Wars, Sim City. Noël DEICHSFISCHER, 23, place Victor Hugo, 51480 Damery. Tél. : 26.58.41.70.

Éch. NEC tbe + 6 jx ctre S. NES + 1 ou 2 jx. Nicolas GAYRAL, 9, rue du Général de Gaulle, 54400 Cosnes et Romain. Tél. : 82.26.43.80.

Éch. MR DO, SPY VS SPY, Tmnt, Nemesis ctre Hong Kong, Lock'n Chase, Parassit Star... Arnaud BUI, 8, rue Koehler, 69003 Lyon.

Éch. Mario 4 (Franc.) ctre autre jeu SNIN ou ctre Batterie pour Lynx + 1 jeu Lynx. Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint Pierre d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.

Éch. jx S-NES (US) ctre autres. Olivier KLINOWSKI, 90, av. de Vallauris, 06400 Cannes. Tél. : 92.98.91.49.

Éch. jx Néo-Géo Sengoku ou Super 8 mon. ctre world Hero, Robo Army, Soccer Brawl, Resort. Steve, 118, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.07.81.

Éch. jx SNIN : SFII, S. Mario Kart Bart's Nightmares ctre Tmt 4, Mario Paint ou Adventure Island. Olivier DECAMPS, 2, rue du Pigné, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.36.82.

Éch. S. Nintendo + 3 jx (SFI, Mickey) + action replay pro (+ cordes) neuves, ctre Néo-Géo (ou vds 2 200 F). Ivan TOUCHET, Quartier Zéai, 64240 Hasparren. Tél. : 59.29.11.30.

Éch. MD + 11 jx ctre S. NES ou S. Nintendo ou SFC + 6 ou 7 jx. Thierry BOURDEAU, 545, rue des Grillons Bleize, 89400 Villefranche. Tél. : 74.68.06.92.

Éch. NEC GT + 5 jx + adapt. ctre S. Nint. + jx ou vds 2 000 F. Renaud PLOUVIER, 1, rue Jean Jaurès, 99227 Sautz. Tél. : 27.74.02.58.

Éch. super D. Dragon USA ctre SF2 JAP ou Ramna JAP. Charles NGUYEN, 16, rue du Château-d'Eau, 56270 Loemur. Tél. : 97.83.21.92.

Éch. SFC + 6 jx (SFI + Axel + Contra 3 etc.) ctre Néo-Géo + 2 ou 3 jx. Jacques SAING, 10, allée des Orgues de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.50.28.

Éch. jx GG (Shinobi II, Tazman, Ninja Gaiden, P. III Persia, etc.) Paul ROUGET, 130, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.57.47.

Éch. vds, ach jx SNES poss. SF2, Turt 4, Krus F 350 F A. Fami, Fzer, px : 300 F. Mahi GRAND-CHAMP, Sarrazac Mayac, 24420 Savignac les Eglises. Tél. : 63.05.07.89 (Ap. 18 h 30)

Éch. sur S. Nintendo Rival Turf ctre Krusty Fun house ou ghoul n'ghost. Cédric CASTANG, 1, rue du Lugaret, 31800 St-Gaudens, Haute Garonne. Tél. : 61.95.16.63.

Éch. MD + 2 man. + 3 jx (Pit, Fighter, Jordanville, Bird, Twogrodedudes) ctre 4 jx NES. Van-Loc PHAM, 18, allée des Mesanges, Lot 9c, 94350 Villier-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.41.16.73.

Éch. NES + pist., Duck Hunt Tetris et Top Gun 2 + NES. Christophe DUMONT, 5, allée Philippe desportes, 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.85.28.51.

Éch. MD franc. + man. + transfo + Péritel ctre MD Jap. Michaël ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.

Éch. Coregraf + 5 jx the ctre GB + jx the faire offre ach. jx SNIN. Patrick, 92440 Reaillville. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51.

Éch. sur MD : Hellfire, Moonwalk ctre ST of Rage, TF3 ou jx SNES éch. S. Mario 4. Jean-Michel THOMAS, 8, rue Roquetteville, 31120 Roquettes. Tél. : 61.72.34.62.

Éch. GB + 8 jx Light-Boy + btes et not. BE ctre GG + 4 jx. Frédéric FAYE, 7, av. du Stade, 87400 St-Léonard de Noblat. Tél. : 55.56.11.09.

Éch. 2 jx GB (Batman, Hyper Lode Runner, S. RC PRO AM) ctre 1 jeu SFC. Tony AUBRY, 25, rue André Malraux, 45380 La Chapelle Saint-Mesmin. Tél. : 38.43.32.05.

Éch. vds, ach. jx Snin, Snas SFC Core + 5 jx px : 1 000 F. Raphaël HIRABOURE, 37, bd du Général de Gaulle, 64700 Hendaye. Tél. : 59.29.87.73.

Éch. GB + 6 jx ctre SNES + jx vds CPC 6128 + 70 jx + bte val : 4 500 F vds : 2 000 F. Julien MANDIGHIAN, 65, allée Montpensier, 83190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.30.71.87.

Éch. vds jx Snin Axelay 350 F ou éch. ctre Another World et F. Zéro 300 F ou éch. Cyril GUNGUE, 22, rue du Travail, 38230 Pont-de-Cheruy. Tél. : 72.02.90.76.

Éch. jx the S-NES. Alexandre FAVAND, 16, bd Wilson, 20260 Calvi. Tél. : 95.65.06.84.

CLUBS

Eden... Le meilleur fanzine Nec de France et de Navarre! Envoi contre 2 timbres. Patrice MACHIN, 4, av. du Général Maistre, 76014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94

Club Snin/Sfc/Snes/MD + fanzine env. 10 F pour adhésion (pas de timbres). Michaël ZILAVEG, 12 A, ipasse Paravis, 59239 Thumeries.

Vous avez une MD. Megafite est fait pour vous, 28 pages, tests, astuces etc... pour 5 F. Matthieu MIEGEVILLE, 2, rue des Sources, 31520 Ramonville. Tél. : 61.73.40.87

Cher. Club cool (MD, SFC, SNES...) dans la région. Tony GORJON, 229, lotissement Jean Louis Vieu, 84300 Cavallion. Tél. : 90.76.02.54

Club Gamegear, fanzines, éch. Tips et Infos. Clément SCHNEEBELI, 48, av. de la Résistance, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.55.92

Club super Nes sur Aix en Provence, loc. jx SNES. Pascal (13). Tél. : 42.58.06.14 le soir.

Cher. pour collection photos d'écrans MD. Marienne LESNAK, le Vieillard, 28330 Coudray-au-Perche.

7 F 50 Bi-mensuel « Conso'Action » le fanzine qui tue. Christophe VIZZACCHERO, 1, rue Paul Cézanne, 95370 Montigny-les-Cornuilles. Tél. : (16-1) 39.78.29.11

Mega Club d'éch. sur MD + de 50 jx en stock. Sébastien BONNET, 15, av. de la Gare, 31490 Leguevin. Tél. : 61.88.56.04

Fanzicom, le fanzine SFC 8 F + 4 F de port et il est chez vous. Nicolas WAGNER, 27, rue Francœur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.07.50

180 litres dispo (location) doc. complète et gratuite sur demande. Console MEGA CLUB, 21, rue des Martyrs de la Résistance, 69130 Lambermont. Tél. : 20.09.73.24

Club d'éch. sur Néo Géo MD: Snin vie jx et consoles. Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Montbron. Tél. : 53.56.06.28

Rech. tout sur Twin Peaks éch. possibles pour créer un club. Jérôme DURAND, 16, route de la Gare, 41200 Villeherviers.

Tipet nouveau fanzine pour SNES, SNIN et SFC. Le n°1 est gratuit env. 2 timbres 2,50 F. Fabien DUCROD, 9, bd. de Vannes, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 40.92.09.51

Fanzine Game + 10 F port compris sur console Nint. avec club location, Tip etc. Grégoire HEQUET, 1, rue des Jours, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.89.17

Cher. programmeur (PC Amiga console) style du graph japonais, genre arcade aventure. Franck PARIS, 8, rue de la Fontaine Froide, 94440 Marolles. Tél. : (16-1) 45.69.63.36

Depuis 1990, le Club Nec : location SFC/NEC 80 F 2 mois. Club NEC, 517, rue la Fontaine, 62110 Nenin Beaumont. Tél. : 21.75.80.10

Super Famicom Club cher. adhérents pour location. Frédéric DELBECCO, 3, rue des Violettes, 62119 Ourges. Tél. : 21.49.19.88

Tetra Game Club, loc. jx MD SNIN. Club TETRA GAME, Maison de la Vie Associative, place Romevilleuve, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.17.97.00 ou 42.58.06.14

Club Sega MS vds jx MS 80 + 200 F éch. jx MD Caltred Beast contre Street 1. Philippe GUENEZ, 712, rds. Leclerc, 62110 Nenin-Beaumont. Tél. : 21.49.18.86

Cher. contact pour fonder un club S. Nintendo. Matthieu BOISSE, 1, rue des Bocages Pourpres, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.28.29

Loue vds éch. éch. cartouche Séga doc. complète et gratuite sur demande. Consoles MEGA CLUB, 108, rue Marceau, 59280 Armentiers. Tél. : 20.35.54.40

Rech. un max de trucs et plans pour créer un fanzine sur NEC écrivez-moi vite! Benoît MORAUX, 74, rue Julien, 92170 Vanves.

Zip! Top Game gratuit club avec concours éch. prêts, info, tips, bientôt un journal. Eric RODRIGO, 15, allée des Calanques, 31770 Colomiers. Tél. : 61.30.32.08

Club d'éch. de jx SNES Franc. 1 jeu + 40 F contre le jeu de votre choix. Club d'Echange NINTENDO, 11, rue Courbe Pièce, 55200 Vignot. Tél. : 29.91.38.19

Club d'éch. sur MD: SNIN, Néo Géo, vds de consoles et jeux d'occasions. Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Montbron. Tél. : 53.56.06.28

Ach. vds éch. jx sur Mega CD Néo-Géo, SFC, rech. carte Jamma et CD. James MAGNIER, Chemin de Barroca, 84330 Garlin. Tél. : 59.04.91.77

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 85%

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.

Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

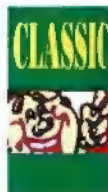
12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES



MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN GAME'S AU CENTRE COMMERCIAL VAL THOIRY - GENEVE

Une bonne nouvelle pour la Suisse !

PARLY 2

Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CERGY 3

Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN

YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON

LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LILLE

Grand Place
Tél. 20 13 92 92

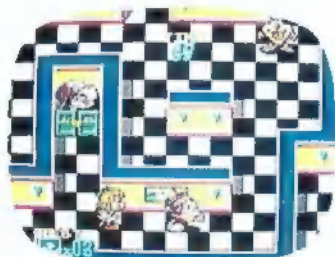
GENEVE

VAL THOIRY
Centre Commercial
Tél. 50 20 86 06



GAME'S

LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie!

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

De par ses superbes graphismes, ses musiques et ses animations époustouflantes, TINY TOON s'impose comme une référence en matière de jeu de plate-forme... 91 %

CONSOLES

KONAMI
La passion des jeux



Screens: Super Nintendo Entertainment System

Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.